3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.119

专题企划

国产掌机回忆录

特快专递

灵魂能力 破碎的宿命[PSP] 深爱[NDS]

少年魔法师[NDS] 附着灵[NDS]

研究中心

炽热之魂 加速

卷首特报

LEVEL5 VISION 2009 综合报道

雷顿教授与魔神之笛

二之国／幻想生活

等6款作品全面报道

攻略透解

超级机器人学园 NDS

天诛3 携带版 PSP

大作来袭

王国之心 梦中诞生

Persona3 携带版

特大篇幅报道

最新宣传影像光盘收录



北通
BETOP

动力堡垒 劲量超群

LONG LASTING POWER

支持PSP/NDS全系列 持续供电12-14小时



北通动力堡垒BTP-6389（通用外挂电池）

1、高能（持续供电续航14小时左右）
2、超薄（电池厚度1厘米左右）
3、通用（PSP系列/NDS系列）
4、快充（4.5小时快速充满该电池）
5、智能（睡眠省电与低电量提示）



北通魔方炫音BTP-6366（PSP线控耳麦）

1、通用型线控与耳机（适用PSP3000和PSP2000）
2、PSP麦克风功能（网络聊天，语音游戏，录音）
3、线控内置麦克风（耳机任意更换，麦克风照常使用）
4、入耳式中低音耳机（105杜比灵敏度）
5、加强型按键与接口（50万次按键寿命，1千5百次拔插寿命）



北通动力堡垒迷你版BTP-6385（通用外挂电池）

1、迷你轻薄（名片大小，1厘米厚度）
2、全智能（自动睡眠唤醒省电，自动过充电路保护）
3、电量足额（持续供电续航8-10小时左右）
4、通用（PSP系列/NDS系列）
5、抗磨损外观（磨砂外壳，隐形垫脚）







更多PSP
周边产品
敬请关注

本辑特别关注

攻略透解

PSP 天诛3 携带版

完全攻略



P100

详细系统介绍

三主角图文剧情攻略



系统详解

剧情流程

P84

攻略透解

超级机器人学园 NDS

专题企划

国产掌机回忆录

俄罗斯方块机、万紫千红、GAMATE、EZmini

这些国产掌机你还记得吗？

请随本文一起看看国产掌机发展的历程

P122

P51



战斗系统前瞻

登场人物详细介绍

全新迪士尼世界率先披露

前线狙击

打破沉寂的大作即将降临

王国之心 梦中诞生

卷首语

为了让游戏能够赶在季度结算之前发售，许多厂商硬是把自家的看家作品挤到了9月结束之前，因此我们可以看到在9月17日这一天集中了甚至不亚于年末商战的豪华游戏阵容。而一年一度的东京游戏展也将于9月24日拉开帷幕，届时想必又会有不少令玩家们振奋不已的消息公布。今年9月，对玩家来说真是有如过节般热闹丰盛，而我们《掌机王SP》自然也不会放过每一个难忘的瞬间——下辑《掌机王SP》将以288页的超大容量记录下9月中下旬的感动，我们不见不散。

雷伊

LEVEL5 VISION 2009
综合报道



Introduction 卷首特报 Specially Report

文 雷伊　美编 澄香&咕噜&Juxi

《暗黑编年史》、《银河游侠》让人们记住了Level-5这个名字，获权开发《DQⅧ》是对其实力的最有力证明，同时也让它的名字更具含金量。但是，当时的Level-5充其量只是一个“苦力”，始终活在SCE和Square Enix的影子之下。进入NDS时代，具有商业远见的Level-5终于走上了独立发行的道路，并借助《雷顿教授》、《雷电十一人》等大作风生水起，成为了当前日本最有代表性的第三方新生力量。

近几年来每年都会举办的Level-5个人发布会“LEVEL5 VISION”拥有着不亚于大型第三方发布会的看点，今年的发布会于8月25日举行，主题非常响亮——Make a Legend（创造传奇）。乍听上去让人震撼到虎躯一震，但实际上，相比去年一连串大作的公布，本次发布会的亮点实在是屈指可数，不仅如此，《二之国》、《纸盒战机》宣布延期，原定年内发售的《死神在背后》更是直截了当地以“游戏还未到可以公布更多情报的时候”为由，和被判了“无期徒刑”没什么两样。但愿这只是Level-5为了更加认真地着眼当下而采取的保守战略，为了脚踏实地地完成当前的项目不再急于发表更多新作，甚至为了游戏的品质不惜推迟发售时间。但“创造传奇”这句口号，至少对这次发布会上的Level-5来说，多多少少有些夸张的成分。“黑话”说完，下面让我们一起来看看本次发布会上公开的一些重点作品的最新情报。

纸盒战机

ダンボール战机

PLAYSTATION PORTABLE

Level-5	RPG	预定2010年	日版
1人	售价未定	无对应周边	

相关报道 Vol.98 P66/Vol.114 P40

《死神在背后》的大幅度延期换来的是Level-5将更多的精力投入到了《纸盒战机》上，尽管《纸盒战机》本身从年内延期到了明年，但利好消息显然更多。首先，《雷电十一人》的成功模式将被完全复制过来，《纸盒战机》明年也将进行TV动画化，不仅如此，游戏中的小型战斗机器人LBX也将由Bandai模型化后推向市场。



新角色

乡田半藏

使用LBX：破坏王

手拿木刀，看上去有些像不良学生的家伙，和山野伴就读于同一所学校。貌似是“四天王”的其中一人。对于山野伴来说，他会是敌人还是同伴呢？

海道仁

具有天才般的LBX操作技术的13岁少年。不知为什么他将主人公山野伴视为对手。作为海道财阀太子爷的他，所操作的谜之LBX“皇帝”会有什么特殊的性能呢？

使用LBX：皇帝

过场动画公开

自由改造你的爱机





▶战斗以回合制展开，从左边的菜单我们可以发现，本作中的必杀技非常丰富。

在镇上购买部件



▶▲玩家可以在模型店等场所购买LBX的部件，对自己的LBX进行改造强化。

本作分为在美空镇的各个场所触发剧情的RPG部分，以及操作LBX作战的战斗部分。在RPG部分，玩家可以在商店中购买LBX的部件并对爱机进行组装改造，从而为战斗的胜利增添砝码。

《雷电十一人》虽然初期销量只能说一般般，但在TV动画的鼎立支持下，呈现出了惊异的长卖之势，目前的累计销量已经超过了35万套，作为一款原创RPG来说成绩可谓相当不错。而即将于10月1日发售的续作更是借鉴了老任的成功秘笈，将分为《烈火》和《暴雪》两个版本发售，真是不得不佩服Level-5的敛钱手段。



光环视频收录

NINTENDO DS

雷电十一人2 威胁的侵略者

イナズマイレブン2 威胁の侵略者

Level-5	RPG	预定2009年10月1日	日版
1～2人	容量未定	4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.98 P60/Vol.110 P28/Vol.112 P25/Vol.115 P47/Vol.118 P29

版本不同，收录歌曲也不同





▼作为歌手、声优活跃中的女艺人，在TV动画版中担任木暮夕弥的声优。

片头曲

《烈火》版

歌名：スゲーッマジで感　！～スーパーファイア～

演唱：T-Pistonz＋KMC

《暴雪》版

歌名：つながリーヨ

演唱：T-Pistonz＋KMC



▲对于喜欢《雷电十一人》的玩家来说，T-Pistonz＋KMC这个名字应该已经很熟悉了。



▲日本人气美少女组合，也曾演唱过TV动画版的片尾曲。



片尾曲

《烈火》版

歌名：流星ボーイ

演唱：Berryz工房

《暴雪》版

歌名：あいつは太阳ボーイ！

演唱：宫原永海



片头动画公开



中田英寿登场！

日本著名球星中田英寿将作为游戏人物在本作中登场！游戏中的中田英寿化名为“中田英”（ヒデ ナカタ），各项能力也是最强级别的，最重要的一点是，他也可以成为玩家的同伴，不过想必要收得他，玩家得花费不少力气。

MYSTERY ROOM™
ミステリールーム

继《斯隆与马克海尔的谜之物语》、《多湖辉的头脑体操》之后，“ATAMANIA”系列即将迎来第三个品牌，它就是我们这次要为大家介绍的这款在本次发布会上首次公布的新作《神秘之屋》。相比两个前辈，《神秘之屋》更加考验玩家的逻辑思考能力，是一款本格派的推理游戏。

期待度 B

NINTENDO DS

神秘之屋 ミステリールーム	Level-5	AVG	预定2010年	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

故事

美国屈指可数的大型侦探事务所“蓝星侦探团”，在它的最深处有一个“最终调查室”。在侦探社接手的各种事件中，那些没有头绪解决的困难事件最终都会被带到这个调查室。在最终调查室中只有两个侦探，但他们却能够以其他侦探收集的资料为基础，解决所有的难解事件。



波邱

虽然容易为人情左右，但是个脚踏实地进行推理的实干派侦探。据说以前是市警的得力警部。

斯莱

对犯罪心理非常熟悉的理论派，但是构想常常带有跳跃性。有传闻说他曾经是FBI的搜查官。

基本玩法

在游戏中，玩家要与波邱和斯莱两位大侦探去解决一个个难解事件。选择想要调查的事件后，就可以听取事件的概要以及两位侦探对事件提出的意见。通过不断解决事件，能够选择的新事件也会越来越多。

选择事件



▲首先需要选择想要调查的事件，并听取两位侦探关于该事件的看法。

寻找证据



▲该步骤需要用触控笔进行，点击下屏想要调查的部位，该部位就会放大，从而可以对其进行更为仔细的调查。

通过讨论找出事件真相



▲点击重要的调查点，两位侦探就会开始讨论，并给出解决事件的重要提示。

Level-5×Brownie Brown 全新幻想RPG大作公开



Level-5曾经作为代工方为大型公司开发过很多脍炙人口的作品，而现在终于轮到它找代工方来为自己开发作品了。而说起这家代工方，那可是来头不小，它就是曾经开发过“《圣剑传说》系列”和《Mother3》等大作的Brownie Brown。Level-5的初衷是将本作打造成一款究极的幻想RPG，而对于有着丰富RPG开发经验的Brownie Brown来说，这应该不会是什么太大的问题吧。

FANTASY LIFE™
ファンタジーライフ

NINTENDO DS

幻想生活 ファンタジーライフ	Level-5	RPG	预定2010年	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

STORY



悬浮在空中、被人们叫做“玛兹”的月亮。
这个世界的人们总是抬头仰望着它，过着无忧无虑的生活。
有一天，有个预言家这样说道：
“当阴影落在玛兹的时候，世界就会走向灭亡。”
而现在，浮在空中的玛兹，
已经清晰地呈现出了毁灭的前兆。
幻想国度的人们对此却全然不知，
依然和以前一样，过着自由祥和的日子……

根据自己的喜好创建角色

本作中，玩家可以创建自己在游戏中的分身，从而在幻想国度（ファンタジール）度过自己想要的生活。玩家不仅可以设定分身的名字、性别，还可以设定其外表和人生（即职业）。游戏中的选择非常丰富，玩家完全可以在游戏中创造一段与众不同的生活。



▶人们聚集在类似矿山的地方，点着篝火烤着食物，看起来日子过得非常悠闲。

丰富多彩的职业

在游戏的世界中，玩家可以选择自己的人生（职业）。本作的职业种类非常丰富，一共多达20种选择。选定了职业之后，玩家就必须去完成自己的“人生任务”（ライフクエスト），度过精彩的每一天。而当度过一定程度的人生之后，就可以迎来其结局。

游戏中的20种人生都有其对应的结局，并且不同人生都对应了不同的片尾曲“生活之歌”，这些片尾曲都由著名作曲家植松伸夫作曲。







全20种职业一览

●旅人（财宝猎人）	●猎师（垂钓者）	●狩人（猎人）
●商人（商店店长）	●锻冶屋（铁匠）	●邮递员
●樵夫（木匠）	●裁缝	●王国士兵（门卫・护卫・骑士）
●学者	●炼金术师	●占卜师（预言家）
●厨师	●佣兵（战士・刺客）	●大道艺人（舞者）
●怪物使	●魔法使（魔道士）	●采掘士
●操纵士	●农民	

怪物出没

在幻想国度上，除了人类以外，也栖身着各种怪物。不过并不是所有玩家都需要和这些怪物进行战斗，只有选择了狩人（猎人）等以讨伐怪物来维持生计的人生，才会与怪物们交战。



“富有”与“快乐”

幻想国度存在着“富有”（リッチ）和“快乐”（ハッピー）两种概念，分别代表着物质和心灵上的富裕。当“快乐”提高时，以前不会搭理你的人也会开始和你侃侃而谈。

富有 幻想国度的通用货币。收集更多的“富有”，就可以买到各种各样的物品。

快乐 代表心灵上的充裕。当“快乐”不断提升时，就可以得到更广的人脉，心灵变得更加坚强。

利用通信功能共度人生

玩家所在的世界，除了有自己的分身度过假想生活的“托里波奇大陆”（トリポッチ大陆）外，还有一个和其他居民共有的“敏纳迪大陆”（ミンナーデ大陆）。玩家可以利用Adhoc通信机能将好友招待到托里波奇大陆，而敏纳迪大陆则要利用Wi-Fi功能才能前往。



全世界累计销量超过550万套的“《雷顿教授》系列”第二季即将开幕！本次Level-5发布会上不出所料地公布了公布了本作的发售日，而“《雷顿教授》系列”除了精彩的谜题、让人回味的剧情外，还有一个看点就是其豪华的全明星声优阵容了，这次发布会上也特别针对这一点进行了介绍。这次我们就来看看究竟有哪些明星将要参与到本作的配音工作中来，另外还有新角色、本作独有的新模式等滚烫情报带给大家。

NINTENDO DS

雷顿教授与魔神之笛

レイトン教授と魔神の笛

Level-5	AVG	预定2009年11月26日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.108 P20/Vol.117 P36

STORY



雷顿教授收到了一封信，
寄信人是他的老朋友克拉克·特莱顿。
信上表示，克莱顿所在的城镇出现了神秘的巨人，
正在对城镇进行破坏活动。
雷顿二话不说立即赶往了克拉克所在的米斯特哈雷利镇。
大约半年前，米斯特哈雷利被判定为存在着古代都市文明。
那所谓的“传说的黄金宫”，究竟是……



克拉克·特莱顿

米斯特哈雷利的镇长，同时也是卢克的父亲。是雷顿教授的老朋友，曾经一起研究过考古学。

多兰德·诺布尔

特莱顿家的管家，从卢克小时候开始就一直照顾着他。









预言者

来到米斯特哈雷利后，雷顿教授见到的是看上去像已经被巨人袭击过的小镇，而且镇上的人举止都有点奇怪。据说是因为一位“预言者”，人们才能幸免于难。而这名预言者就是克拉克年仅10岁的儿子卢克。但是最近卢克却总是把自己关在房间里不肯出来。如果雷顿教授能正确解答他的问题，他就会把房间门打开吗？



▲在本作中，卢克是个“预言世界终结的少年”。



▼究竟要采取怎样的行动，卢克才会把门打开呢？



▲卢克表示，如果站在门外的是如假包换的雷顿教授，那么他肯定可以轻松回答自己提出的问题。

流传已久的魔神传说

魔神传说原来是这么相传的：当镇上遭遇危机的时候，魔神将会现身并守护小镇。但是，最近在镇上出现的神秘巨人，却总是在进行着破坏活动。

破坏小镇的巨人，和传说中的魔神究竟是同一人物吗？

莱米·阿尔塔瓦

贯穿新三部曲的女主角，是一个有些强气的亚裔美女，但身上似乎隐藏着诸多谜团。非常喜欢摄影，随身必带照相机。

声优

相武纱季



代表作为《绝对彼氏》、《天地人》等日剧，曾经在PS2游戏《龙背上的骑兵2》中挑战过声优。



▶作为镇长，克拉克非常了解魔神传说。



◀但是和传说不同的是，出现在镇上的“魔神”却在破坏小镇。

让·迪斯科尔

贯穿新系列的反派角色，雷顿教授的宿敌，是一个用面具来掩盖自己容貌的科学家。使用自己的发明成果，将各种各样的人拉向黑暗的深渊。

声优

渡部笃郎



日本实力派男演员，出演过《白夜行》、《ROOKIES 卒业》等人气影视作品。

尤拉·阿兰巴特

《雷顿教授与魔神之笛》的女主角，是一位居住在阿兰巴特府邸，被人称为“灾厄的魔女”的神秘少女。因为经常生病，所以几乎足不出户。

声优

南泽奈央



日本新生代演员，代表作有《红丝线》、《Dandy Daddy？恋爱小说家·伊藤龙之介》等日剧。



主题歌决定



本作的片尾曲将由创作歌手安藤裕子演唱，而安藤本人也将作为游戏角色在本作中登场。

能玩100小时的迷你模式

雷顿教授的伦敦生活

レイトン教授のロンドンライフ™

《雷顿教授》中丰富的谜题可以让玩家们玩上好一阵子，而本作更是“变本加厉”，收录了更为豪华的丰富游戏内容！只要将本作的本篇打穿一遍，就可以选择附加的RPG模式“雷顿教授的伦敦生活”来进行游戏。而从事该模式开发的，正是前面为大家介绍过的《幻想生活》的开发方Brownie Brown。从画面中，我们可以明显感受到类似《幻想生活》的风格，而游戏中的确也有很多设定和《幻想生活》相一致，玩家也可以将其当作《幻想生活》的前瞻版来游玩。而这款看起来简单的游戏实际上可是份量十足，官方表示可以让玩家玩上足足100小时哦。

▶ 分身的帽子、衣服和鞋子都可以由玩家来进行设定。

创建分身



▲在“雷顿教授的伦敦生活”模式中，玩家也要创建自己的分身，在“小伦敦”度过生活。



▼ 当完成委托之后可以得到被称为“富有”的货币，这个设定也是和《幻想生活》一样的。



▲不断帮助人们，他们也会改变对你的看法。



和吉卜力工作室进行合作、久石让负责音乐、对应特别周边让《二之国》成为了业界的焦点，而本作让人兴奋的消息还远不止此。在此次发布会上，Level-5宣布本作将延续“《雷顿教授》系列”的全明星声优阵容，而且本作还将是首款采用了4Gb超大容量的NDS游戏，这也意味着我们将在游戏中看到更多精美的动画，听到更多清晰的语音。怎么样，听到这里你是不是已经等不及了呢？那就看看我们此次的报道，期待明年春天快点来临吧！

期待度 S

NINTENDO DS

二之国
二ノ国

Level-5	RPG	预定2010年春	日版
1人	4Gb	售价未定	对应魔法指南书“魔法大师”

相关报道 Vol.114 P27



欧利瓦

主人公



声优 多部未华子

出生于1989年的日本新晋女演员，代表作有NHK电视台的《翼》，以及电影《Fish Story》等作品。



声优 长泽雅美

出演过多部脍炙人口日剧的日本人气女演员，代表作有《求婚大作战》、《最后的朋友》、《龙樱》等。



玛露

女主人公



声优 古田新太

代表作有日剧《Oh! My Girl》以及电影版《20世纪少年》等。



希兹库



娅莉



声优 黑田知永子

出生于60年代的日本女艺人，代表作有《太阳之歌》、《交响情人梦》等日剧。

开篇剧情进一步介绍

通过114辑的介绍我们可以知道，为了寻找让母亲复活的办法，主人公欧利瓦在泪之妖精希兹库的引导下前往了二之国。而希兹库的目的，就是希望拥有着“无限通透的心”之力的欧利瓦，能够帮助他打倒统治二之国的暗黑魔道士贾波（ジャボー）。

而为了打倒贾波，欧利瓦必须在二之国学会强力的魔法。于是在希兹库的带领下，欧利瓦为了获得魔法杖从北之森前往格罗涅尔王国。

为寻求魔法杖前往格罗涅尔

格罗涅尔王国由总是睡懒觉的国王喵达尔14世统治，由于其生性懒惰，所以臣民们也没什么干劲。据说喵达尔14世持有代代相传的强力魔法杖，他会把它借给欧利瓦吗？



▶看对话，本作似乎有着“合成”系统？



接取任务

▲在商会的揭示板上，贴着各种帮助有困难的人的委托。



获得英雄点数



▲▶这个委托要求弄干净墙上的涂鸦，如果完成委托，就可以得到“英雄点数”，它有什么用呢？



喵达尔14世

声优 **八屿智人**



身兼演员、主持人、声优多职，近期的代表作为日剧《Dandy Daddy？恋爱小说家·伊藤龙之介》。

贾伊罗

新角色

一个专靠骗人谋取利益来维持生计的骗子，因为偷欧利瓦的东西而和他认识。后来被欧利瓦的善良所感动，决定改过自新成为他的同伴。

声优 **大泉洋**



日本著名实力派演员，因在“《雷顿教授》系列”中为主人公雷顿教授配音而为广大玩家熟知。

声优 **渡边绘理**



日本实力派女演员，同时也是一位出色的剧作家。代表作有日剧《小儿救命》、电影《明日的记忆》等。



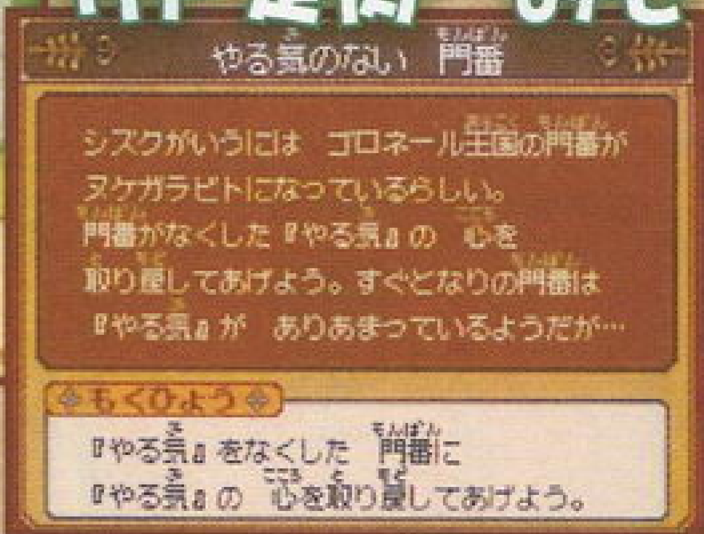
卡乌拉

格罗涅尔的门卫变成了“行尸走肉”？

来到格罗涅尔王国的欧利瓦一行想要进城去见喵达尔14世，却发现门卫变成了“行尸走肉”。所谓的“行尸走肉”，顾名思义就是失去了心灵的一部分，变成了一具躯壳。而欧利瓦此时的任务，就是让门卫恢复原样。

取回“行尸走肉”的心





▶▲变成“行尸走肉”的门卫失去了干劲，而旁边的另一位门卫却干劲过盛，所以希兹库建议他把干劲分一点给变成了“行尸走肉”的门卫。

使用魔法解决难题



▲使用魔法让变为“行尸走肉”的门卫复原的画面，该画面取自将在本届TGS上提供试玩的体验版，玩家需要依照上屏的指示在下屏画出相同的魔法。但是在正式版中，上屏将不会有提示，玩家必须参照随游戏附赠的魔法指南书才能画出魔法。

传递干劲



▲对精神饱满的门卫使用“心灵碎片”魔法获得他的干劲，然后再对变成了“行尸走肉”的门卫使用“心灵治愈”魔法将干劲分给他。



▲听说暗黑魔道士禁止人们使用魔法，如果有人违反规定，最坏的结果就是变成“行尸走肉”。

战斗系统首次公开

与幻想兽共同战斗

二之国中存在着不少强力的怪物，而欧利瓦对战斗却没有什么经验，而为了在战斗中取胜，欧利瓦就需要依靠心灵实体化后的产物——幻想兽。

欧利瓦的幻想兽 露琪



人心实体化后以幻兽之姿呈现的产物，这就是幻想兽。根据角色不同，能够召唤的幻想兽也不一样。

使用魔法打倒敌人

魔法不仅可以用来帮助有困难的人，在战斗中也大为活跃！召唤幻想兽、回复体力等也都要依靠魔法的力量。在同伴和幻想兽的协力下，一举消灭敌人吧！



▲迷宫中设有神奇的石碑，调查之后就可以令HP和MP完全回复。

▲战斗胜利后可以获得经验值，同时也可以获得各种道具。



▲进入战斗。注意下屏左上方的“はいち”（配置）指令，选择之后就可以更改我方的队形。

森林中出现强敌

在泷之回廊的深处，欧利瓦遭遇了强敌，据说它曾经是守护森林的圣兽，但在暗黑魔道士的操纵下，它却成为了欧利瓦的敌人。





◀▲敌人不管是体型还是实力都是欧利瓦的数倍。

战斗胜利后获得奖励

“古树”是北之森中的树木长老，据说它已经活了几万年，而且似乎它和希兹库已经认识了很久。获得战斗胜利的欧利瓦，从古树那里得到了两件重要的道具。





▲从古树处得到的石头将是欧利瓦的好帮手，有什么不懂的地方都可以询问它。



◀▲古树看透了欧利瓦那颗无限通透的心，决定帮他一把。



▲另一件道具貌似是用来收集心灵碎片的。

新角色

布希登

用一千种法规来约束臣民的皇帝。不知为什么他总是把美丽的东西说成是丑陋的，并且对自己讨厌的、美好的事物下达残酷的试炼。但实际上，在他猪状盔甲的里面，是一个英俊的青年。

声优

沟端淳平



日本新生代美青年男演员，代表作品有日剧《红丝线》、《BOSS》等。

片尾曲决定

本作的片尾曲将由在《悬崖上的金鱼公主》中演唱了歌曲《向日葵之家的圆舞曲》的歌手麻衣（她同时也是久石让的长女）来演唱，歌名为《心之碎片》（心のかけら）。该歌曲的作词将由《侧耳倾听》主题歌的作词者铃木麻实子担当，而作曲自然就是久石让大师了。

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年10月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第121辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 双核动力站 2名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 2名

BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 2名

三等奖

PEGA PSP 电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名

PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL 折叠握把 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名

PEGA NDSL 吉他键盘 1名

VOL.119
掌机王Sp





封面用图：Persona3 携带版　美术总监：吴 松



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：白夜(levelup.cn)

事件

索尼：PSP minis将非常自由

在前些日子结束的科隆游戏展上，SCE方面公布了对应PSP的minis服务，这个服务的主要内容就是向PSP玩家提供一些小容量的迷你游戏下载，同时这项服务也为诸多的独立游戏开发者提供了展示自己的平台。

日前，关于这项服务的几页标有“二级机密”字样的技术基础要求及申请过程说明的文档流传了出来，文档中对这项服务的申请资质以及产品发布方式等问题进行了详细的说明。据文档中的内容表示，minis服务将包含“透明性、可追踪性和可预见性”几个要点，而想要在minis发布游戏，只需要经过PSP硬件兼容性测试，其余诸如内容、售价、上线时间等则完全交给开发者来决定，也就是说——通过minis发布的游戏并不需要经过内容审核，这对于一些小型的游戏工作室和一些独立的游戏开发者来讲应该算是非常好的事情。

索尼方面随后表示，10月1日minis伴随着PSP go发售而正式上线之后，游戏开发者们可以自由发布自己的作品，不设最低销量和带宽限制，不过，开发者们需要先花费1200欧元购买一套PSP软件开发工具。



事件

北美PSP游戏市场：UMD与下载版售价相同？

自从SCE开始大力推广PSN下载业务之后，几乎所有的PSP游戏都会分为UMD版和下载版两个版本推出。在日本方面，这项业务在几个月前就开始实施了，下载版本凭借着速度快以及售价普遍要低于UMD版1000日元的优势而受到许多玩家的欢迎。

PSP go发售在即，这种UMD版和下载版双版本推出游戏的形式即将在全球实施，但如今看来北美市场似乎并非将和日本市场采取一样的措施。以预定于10月1日在全球发售的《GT赛车PSP》为例，日本市场的UMD版售价为5480日元，下载版售价4400日元，但北美方面目前公布的两版本售价却均为39.99美元。而预定于9月22日在北美发售的美版《Persona》也是两个版本的售价都为39.99美元。这个现象有可能意味着北美地区今后推出的PSP游戏的UMD版和下载版将采取同样的售价，目前索尼方面并未出面正式对此事做出解释。



8月31日 以开发手机及下载游戏而闻名的Gameloft公司日前一口气公布了5款PSP游戏，据他们表示，这5款游戏都是在手机游戏领域非常有人气的作品，PSP go的全数字下载方式给予了他们很好的发挥空间，这正是他们所擅长的领域。这5款游戏分别是《真实足球2010（Real Soccer 2010）》，人气手机足球模拟游戏的PSP go版；《斯巴达英雄（Hero of Sparta）》、《柏油5（Asphalt 5）》、《痛快高尔夫（Let’s Golf!）》以及扑克游戏《UNO》。Gameloft表示，这5款游戏将全部于今年圣诞前后推出。



9月3日 SCE美国方面公布了美版《GT赛车PSP》同捆套装的消息。据悉，美版的《GT赛车PSP》同捆套装将包含“神秘银”PSP-3000主机一台，游戏的正式版UMD一张，独占下载赛车白色雪佛兰Corvette ZR1一辆，2GB记忆棒，此外，还包含PSN电影和音乐下载券各一张。官方确认此套装发售日为10月20日，售价200美元。

9月3日 日本一公布将于PSP平台推出策略角色扮演新作《光之圣女传说 诸神的黄昏（ラ・ピュセル ラグナロック）》。本作是PS2平台被称为“《魔界战记》系列”原点的同名作品的移植版，官方表示PSP版将在PS2版的基础上追加全新的四话新剧情，并加入全程语音等新要素，另外《魔界战记》中的很多人气角色也将在PSP版中登场。游戏目前已经确定将于2009年11月26日发售。

9月4日 来自台湾方面的消息，《GT赛车PSP》将与日版和美版等同时发售亚洲中文版（10月1日），游戏的亚洲中文版名称为《跑车浪漫旅 中文携带版》，对于国内玩家来说，这不得不说是一个非常好的消息。

9月4日 NBGI宣布，旗下即将于NDS平台推出的RPG新作《蓝龙 异界的巨兽（ブルードラゴン异界の巨兽）》将由原定的2009年10月1日发售调整为2009年10月8日发售，延期一周。据官方给出的解释称，本次延期的原因是为了保证游戏的品质。

9月8日 Taito公司正式发表了NDS平台宠物店模拟游戏《宠物店物语DS2（ペットショップ物语DS2）》。本作是该公司宠物店模拟类游戏“《宠物店物语DS》系列”的正统续作，相比前作，《宠物店物语DS2》收录了更多的动物，多达220种以上，其中还包括小熊、企鹅等生活中难以饲养的宠物。游戏目前定于2009年冬天发售。



事件 索尼来告诉你为什么PSP go不能随意更换电池

PSP go不能随意更换电池这一点在其公布之时就被许多细心的玩家发现了，之后关于这一设定所流传出来的大多还是玩家持不满态度的评论。日前，索尼方面终于有人出面解释了这个问题。

近日，SCEA硬件市场主管John Koller在接受记者采访时就这个疑问做出了解答。Koller表示，PSP go之所以不能随意更换电池主要是因为要对抗盗版软件。众所周知，PSP主机自发售以来就一直不断地被黑客们破解，而这其中的一个主要方式就是利用电池（潘多拉电池），因此如果还是设计成可随意更换电池的话将会增加PSP go主机被破解的危险。

John Koller在采访最后说道：“虽然PSP-3000目前的固件已经成功防止了潘多拉电池的启动，PSP go则需要更加注意，采用不可更换电池的设定是为了在软件和硬件两方面同时加强防范措施。”



事件 迪士尼重金收购Marvel



美国迪士尼公司日前宣布，将以约40亿美元的价格收购著名漫画出版公司Marvel Entertainment。

迪士尼方面表示，通过此次收购，Marvel Entertainment旗下所拥有的著名品牌，比如《蜘蛛侠》、《X-MEN》、《钢铁侠》等今后将作为迪士尼旗下的品牌通过电影、网络下载、电视以及游戏等渠道进一步扩大影响力并在全球范围内得以普及。



这次收购同时不可避免地对游戏业造成了一定的影响，因为Marvel Entertainment之前与众多游戏厂商，比如Activision、THQ、SEGA、Capcom都有相关合作，迪士尼方面表示在收购之后依旧会继续和之前的各游戏公司维持合作关系，这意味着在不久的将来我们也许可以在更多的游戏中看到迪士尼公司的动漫角色。

软件

“《大神》系列”最新作登陆NDS，“逆转之父”新作登场

GHOST TRICK™
ゴースト トリック

近日，Capcom公布了即将于东京游戏展2009上的出展游戏阵容，并开放了他们的TGS2009的特设网站。从公布的名单看，Capcom方面计划将于今年的TGS上展出《失落的星球2》（PS3/X360）、《生化危机 黑暗世界历代记》（Wii）、《幽灵诡计》（NDS）、《大神传 小太阳》（NDS）、《洛克人EXE 操作流星》（NDS）等作品。其中《幽灵诡计》和《大神传 小太阳》这两个“犹抱琵琶半遮面”的游戏更是格外引人注意。



早在《大神》的初代推出之时，就有非常多的玩家认为其独特的画笔系统将在NDS平台上有更好的表现，在时隔三年多以后，Capcom终于满足了玩家们的这个心愿。《大神传 小太阳（大神伝 小さき太阳）》以系列传统的中津国作为舞台，讲述了身分不明但和之前拯救中津国的天照大神十分相似的小白狼小照的故事。游戏由松下邦臣担任导演，江城元秀担任制作人，将于2010年发售。

《幽灵诡计（ゴーストトリック）》则是“《逆转裁判》系列”的制作人巧舟所打造的全新作品。据悉，这将是一款侦探题材的文字冒险游戏，玩家将在游戏中扮演成为幽灵的主人公西塞尔，通过“死者之力”的帮助解明自己死亡的真相。游戏同样将于2010年发售。



事件

婕德出任育碧新工作室负责人

育碧公司日前宣称，将在多伦多建立一个规模大概800人的游戏工作室，而这个新工作室的负责人则是近两年依靠“《刺客信条》系列”名声大噪的美女制作人婕德·雷蒙德（Jade Raymond）。育碧方面表示，该工作室将预定于明年开始运营，主要事务是为公司开发各种3A级别的大作游戏。今后将作为婕德上司的育碧蒙特利尔工作室和多伦多工作室的CEO Yannis Mallat近日在接受媒体采访时表示对公司的这个决定非常满意，他非常期待婕德的成绩。

婕德·雷蒙德自2004年起就一直在育碧担当游戏制作人，在《刺客信条》系列作品中她直接参与制作了许多设计项目，目前她手头上还有一些游戏项目正在负责中，比如玩家非常期待的《刺客信条》PSP版。



事件

NDSi专用软件即将登场

早在NDSi于2008年秋季发售的时候，任天堂方面的设计师桑原雅人就曾经表示过在一段时间以后会出现利用NDSi摄像头等新功能的NDSi专用游戏出现。日前，有消息称NDSi专用游戏最快将于今年年底出现在市场上。



据悉，日本游戏开发厂商Alpha Unit于日前公布了一款NDSi专用游戏《怪兽搜查员（モンスターファインダー）》。游戏将会利用NDSi的摄像头将会运用到游戏中的捕捉怪兽、战斗等行动中。官方表示，这款游戏计划与今年冬季发售。

事件

Square Enix、SEGA 公布东京游戏展2009参展作品名单

日前，在本届东京游戏展第一批参展内容公布之后，各个受瞩目的大厂也相继公布了即将于TGS2009上参展的游戏名单。

首先来看Square Enix，在我们关注的掌机方面，SE这次首当其冲地宣传的是PSP平台的《王国之心 梦中诞生》以及NDS的《最终幻想外传 光之四战士》，前者自2007年公布以来已经让众多FANS期待了很长的时间，日前SE公布出展名单前作为导演的野村哲也即宣布将确保本作在今年冬天发售，所以在TGS2009上本作将会有公开的试玩版提供；后者则是我们之前已经重点介绍过的NDS平台“《FF外传》系列”作品，游戏将由时田贵司担任导演，于2009年10月29日发售，这次展会上将会提供公开试玩。除此之外，已经发售的《勇者斗恶龙IX》以及刚刚公布不久的《异说 最终幻想 国际版》也会出展。



SEGA的掌机阵容里最受关注的应该就是《梦幻之星 携带版2》以及正式移师PSP平台的《战场的女武神2》了，此外《J联盟 创造职业球会6 J之荣耀》也在SEGA的掌机游戏参展名单中，不过目前官方并未公布哪款可以实际让玩家们在会场上就体验到。

9月8日 Rocket Company本日正式发表了NDS平台的“《徽章战机》系列”的最新作《徽章战机DS 独角仙版·锹形虫版（メダロットDS カブトバージョン·クワガタバージョン）》，这是2001年12月14日发售的GBC平台的游戏《徽章战机5》的续作，目前游戏的售价已经确定为5040日元，但具体发售日还没有确定。

9月8日 日本游戏厂商Spike正式公布了备受期待的NDS平台新作《极限脱出 9小时9个人9道门》的发售日期——2009年12月10日，售价5040日元。本作的剧本以及导演由著名的打越钢太郎先生担任，人设则由担任“《街头霸王》系列”人物设定的西村绢负责，相信游戏会具有非常高的素质。

9月8日 日本游戏开发商Sting本日宣布，NDS平台新作《尤歌朵拉联盟 圣剑武勇传（ユグドラ·ユニゾン ～圣剑武勇传～）》将于2009年12月3日发售，售价6279日元。本作以手机版《尤歌朵拉联盟》为基础，NDS版将在各方面都有一定程度的强化。



9月9日 Taito公司宣布将于NDS平台推出旗下以体验料理乐趣为主题的人气游戏系列“《料理妈妈》系列”的最新作《料理妈妈3（クッキングママ 3）》。官方表示，新作将比前作增加多达100多种迷你游戏，并加入各种新要素。目前游戏已经确定将于2009年11月26日发售，售价5040日元。

9月9日 有消息称小岛将在TGS上公布一款号称与“《潜龙谍影》系列”有着相同级别影响力的作品，而平台则是对应PSP。在刚刚结束不久的科隆游戏展上小岛秀夫曾经在接受采访时透露过即将公布三款全新作品，也许这款神秘新作就是这三款的其中之一，感兴趣的读者请关注我们的后续报道。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

友人之子

游戏业里有不少父子兵，与充满富二代的其他一些家族企业不同，游戏业里的创业者之子们大多从基层做起。山内溥之子山内克仁因其营销天赋而在任天堂受到尊敬；辻本宪三之子辻本良三从普通游戏策划做起，凭借《怪物猎人》而一举成名。只有经过历练才能子承父业。

还有一些创业者决定把自己的儿子安插到合作伙伴的公司里，一则可以让儿子在享受不到特殊待遇的环境里成长，另一方面也可以加强合作关系。只不过当二者的友好关系不复存在时，这样的亲善大使难免会有些尴尬。

几年前索尼宣布与NBGI合作设立Cellius公司，笔者在NeoGAF的相关讨论贴中偶然看到这么一则小趣闻：说是久多良木健与原Namco方的大小高层们关系非同寻常，甚至帮自己的儿子久多良木勇人在Namco谋了一职。这事的真伪笔者无从查证，久多良木健似乎从未在任何访谈中提到过自己的儿子，麻仓怜士撰写的久多良木健传记中也未曾提及。不过只要仔细查询NBGI各作品的制作人员资料就会发现，NBGI确实有一个久多良木勇人，职位是助理制作人，参加过《皇牌空战》、《传说》等系列的制作。

早些年索尼与Namco情同手足，利益连成一体，久多良木健把自己的儿子安插到Namco并不稀奇，可能这位久多良木勇人没有多少才气，几年来也就混了个助理制作人的职位。鉴于其微妙身分，Namco也不大可能让他抛头露面，对各种敏感业界内幕一向避忌的日本游戏媒体更不可能提及。具有讽刺意义的是，《心灵传说》、《无瑕传说》等多款NDS游戏的制作人员名单中都出现了久多良木勇人的名字。儿子为老爹的宿敌效力，这样的家丑当然是不能外扬的。Namco与Bandai合并之后，原Bandai方的董事与经理们掌握了大权，久多良木勇人只是NBGI的小角色，根本无力影响董事会的决策。不过索尼在NBGI毕竟还有不少受过恩惠的老臣子们，一旦索尼势力出现抬头迹象，他们便可以在董事会上有理有据地提议支持索尼系主机，十几年的交情没那么容易说散就散。

2009年NBGI对PSP的热情洋溢令人始料未及，从《对决传说》到《灵魂能力》和《铁拳6》，原Namco方的几个核心系列批量登陆PSP；原Bandai方作品也在加速向PSP靠拢，近期接连公开了《钢炼》、《火影》等系列的新作，NBGI对PSP的重视已经明显超越了NDS。有了这么多的PSP新作项目上马，久多良木勇人应该可以向退休在家的老爹有个交代了。据说在PSP版《铁拳6》的团队中也有勇人的加入。

NBGI与索尼的这次旧情复炽能否开花结果还有待观察，画面达到PSP极限的《灵魂能力 破碎的宿命》首周销量仅约3万套，遥想轻易突破200万套的家用机版，这个数字实在令人心寒。更令人心寒的是根据初步统计结果，该作在美国的首周销量可能不会超过5万。索尼与NBGI对该作的营销力度不足是主要原因，



SCEA的所有广告预算几乎都花在了薄版PS3的身上，SCEJ用《高达战记》的薄版PS3同捆套装回馈NBGI的支持，该作首日销量超过10万。《破碎的宿命》的发售日有些尴尬地摆在薄版PS3之前，被暂时冷落是在所难免。此前的《对决传说》累计销量已超过20万，几乎与NDS上的几个正统作持平，这表明如果将下一个《传说》正统作搬到PSP上，没准销量能够高于NDS版——那时久多良木勇人的名字也许不用再遮遮掩掩地摆在偏僻的小角落里。

井喷



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

自从《DQIX》顺利发售以来，NDS平台掀起了一阵猛烈的大作软件发表狂潮，从Level-5《幻想生活》、Atlus《真·女神转生 奇幻之旅》到MMV《樱花笔记》，连近年来因"《MHP》系列"畅销而一直专注于PSP平台的Capcom日前也连续发表了《大神传》和《幽灵诡计》两款原创力作。随着TGS 2009的开幕日期逐渐临近，确信NDS即将迎来一个硕果累累的创作收获期。

NDS和PSP在硬件设计理念上存在着本质的区别。PSP追求的方向是尽可能接近家用主机品质的感官效果，为大型游戏的便携化提供了演绎的舞台。与家用机差别化设计是任天堂开发掌机硬件的核心思想，NDS提倡软件开发的廉价化和多样化，双屏和触摸等硬件设计特征也提供了游戏设计者更广阔的想象空间。随着时间的推移，索尼和任天堂的硬件设计理念高下已判。刻意追求硬件机能的PSP与家用主机存在着同质化竞争问题，许多真正核心级玩家在选择同类型游戏时往往还是钟意视觉效果更出众的家用平台版，而开发成本和担忧用户分流等原因又使得第三方始终不愿放开手脚。方今之时，家用平台的软件开发技术呈一日千里之势，过去PSP最大的卖点——画面的吸引力也因此逐渐在减弱，商品的魅力更无法完全体现。PSP并非没有优秀或畅销的游戏，但诸如《GTA》、《MHP》乃至"《无双》系列"等游戏基本都源自家用平台，真正原创的作品屈指可数，即便有类似《啪嗒嘭》这样的秀逸之作，也在这个宅化的市场中湮没无迹。

在NDS推出伊始，因其相对平庸的硬件机能被许多业界人士视为失败主机，任天堂对掌机游戏的开发有着其他厂商无法匹敌的独到见解，在机能和创意的两择中义无返顾地选择了后者。从"Touch! Generations（触摸世纪）"开始，任天堂发售了大量诸如《任天狗》、《成人脑力锻炼》等全新的原创畅销游戏，迅速夺取了市场的主导权。在NDS发售初期，许多习惯于依靠堆砌技术开发游戏的第三方在该主机上水土不服，出品游戏品质欠奉。时至今日，NDS已经成长为当今游戏产业最大的硬件平台，迫使那些原先漫不经心的第三方加大开发投入力度，由于该主机硬件机能的制约性，广大厂商殊途同归地走上了"创意胜负"之路。NDS硬件设计的延伸性提供了第三方丰富的创作素材，因此近年来不断涌现出令人耳目一新的原创佳作，Level-5的"《雷顿教授》系列"就是其中比较经典的例证。从目前的趋势来看，NDS游戏的整体品质正在不断提高，游戏的种类也日益增多，呈现出优胜劣汰的良性循环，类似KOEI《真三国无双DS》这种挂羊头卖狗肉的作品乏人问津，而《深爱》那样活用硬件特性的用心佳作则深受好评。《DQIX》的成功发售无疑是对NDS主机最有力的总结性陈词，充分证明了硬件性能并非游戏产业发展的惟一进化方向，创造活力才是推动产业不断前进的真正动力。

经过了NDS时代，任天堂的市场影响力得以进一步提升，不但《超级马里奥兄弟》和《口袋妖怪》等传统品牌的销量进一步巩固，还创造了诸如"《触摸世纪》系列"和《朋友聚会》等全新作品。通过NDS的巨大成功，任天堂手中已经掌握了越来越多的筹码，足以确保其在未来竞争中继续遥遥领先。除此之外，旗下的第三方厂商也获益匪浅，MMV、Level-5等中小厂商通过NDS这个舞台逐渐脱颖而出。NDS已经成为游戏史上一款里程碑式的成功主机，该主机教会了许多第三方厂商如何制作真正的掌机类游戏。尤其对于资金和技术落后于欧美同行的日本厂商来说，NDS可能是一个千载难逢的机遇。

NDS正渐入佳境，如果要寻找一段相似的历史时间段，目前的软件井喷情景大致和1995年下半年SFC那段梦幻般的大作狂潮相仿佛，只不过NDS方今正当黄金盛年，绝非末路狂奔！



掌机销量榜
PORTABLE GAME SALES RANKING
TOP 10
栏目主持：雷伊

《朋友聚会》果不其然地长卖了！而且力压《DQIX》获得了日本软件榜的冠军，这对于一款早在6月份就已发售来说，实在是一种奇迹。而另一方面，《DQIX》的周销量也依然非常稳定，再加上新广告的配合，相信要突破400万是一件非常轻松的事情。《灵魂能力 破碎的宿命》和《超级机器人学园》双双打入前5，但销售数字只能说是不过不失。

软件销量（日本）
2009年8月24日～2009年8月30日

1 朋友聚会
トモダチコレクション | Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元
↑ 本周销量 6万9757套 累计销量 83万5336套 NDS

2 勇者斗恶龙IX 星空的守望者
ドラゴンクエストIX 星空の守り人 | Square Enix | RPG | 2009年7月11日 | 5980日元
↓ 本周销量 6万8125套 累计销量 376万5460套 NDS

3 灵魂能力 破碎的宿命
ソウルキャリバー Broken Destiny | NBGI | FTG | 2009年8月27日 | 6279日元
本周销量 3万1224套 累计销量 3万1224套 PSP new

虽然革新幅度不小，甚至在参战角色里加入了PS系主机上颇具号召力的战神奎托斯，《灵魂能力》在日本市场依然不受待见。本作的各方面素质在掌机平台的FTG中横向比较都是顶尖水准，不过过多地注重对战，却又在联机时有所拖慢的实际情况有些吃力不讨好。

4 超级机器人学园
スパロボ学园 | NBGI | AVG | 2009年8月27日 | 6279日元
本周销量 2万5680套 累计销量 2万5680套 NDS new

对战系统是本作最大的亮点，和以往的作品不同，因为不知道对手下一步会干什么，战斗时得根据时刻变化的战场情况来预测对手的行动，并选择适当的指令来应对，充满了尔虞我诈的味道。不过游戏中电脑的AI并不是很高，如想100%体验到本作的战斗乐趣，还是通过联机或上Wi-Fi和别的玩家对战吧。

5 日本经济新闻社监修 不知道就会吃大亏的“财物规则”DS
日本経済新聞社監修 知らないままでは損をする“モノやお金のしくみ”DS | Nintendo | ETC | 2009年8月27日 | 3800日元
new 本周销量 1万7336套 累计销量 1万7336套 NDS

6 薄樱鬼 携带版
薄桜鬼 ポータブル | Idea Factory | AVG | 2009年8月27日 | 5040日元
new 本周销量 1万6764套 累计销量 1万6764套 PSP

7 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）
モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best) | Capcom | ACT | 2008年10月30日 | 3140日元
→ 本周销量 1万6444套 累计销量 95万7134套 PSP

8 噗哟噗哟7
ぷよぷよ7 | SEGA | PUZ | 2009年7月30日 | 5040日元
↓ 本周销量 1万9606套 累计销量 7万5757套 NDS

9 七日死游戏 目
ナナシ ノ ゲエム 目 | Square Enix | AVG | 2009年8月27日 | 5040日元
new 本周销量 1万320套 累计销量 1万320套 NDS

10 对决传说
テイルズ オブ バーサス | NBGI | FTG | 2009年8月7日 | 5200日元
new 本周销量 8067套 累计销量 20万8135套 PSP

硬件销量（日本）
（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年8月24日～2009年8月30日

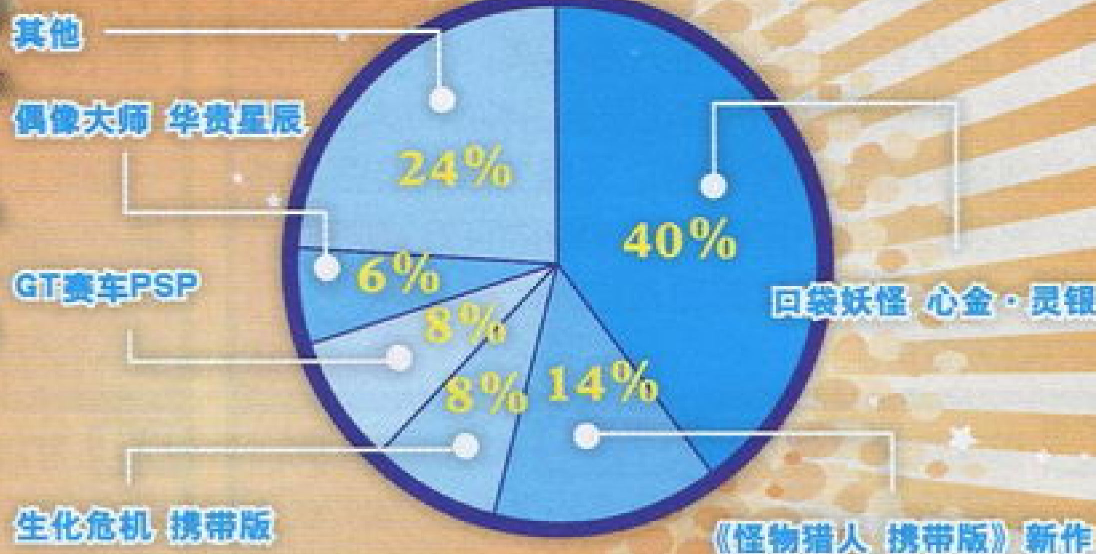
机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	5万9396台	205万2418台	333万2510台
PSP	2万5692台	145万5842台	1253万4306台
NDSL	6187台	36万7040台	1777万3008台（2422万2214台）

排名	游戏	平台	厂商 / 类型 / 发售日	本周销量	累计销量
1	异说 最终幻想 Dissidia：Final Fantasy	PSP	Square Enix FTG 2009年8月25日	17万3015套	17万3015套
2	雷顿教授与恶魔之箱 Professor Layton and the Diabolical Box	NDS	Nintendo AVG 2009年8月24日	6万9812套	6万9812套
3	我们是化石挖掘者 Fossil Fighters	NDS	Nintendo RPG 2009年8月10日	2万6110套	6万9825套
4	马里奥赛车DS Mario Kart DS	NDS	Nintendo RAC 2005年11月15日	2万528套	593万4343套
5	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	PSP	EA Sports SPG 2009年8月14日	1万7448套	9万6189套
6	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	NDS	Nintendo RPG 2009年3月22日	1万6956套	205万5941套
7	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	NDS	Nintendo ACT 2006年5月15日	1万6790套	711万3041套
8	少年魔法师 Wizards of Waverly Place	NDS	Disney ACT 2009年8月25日	1万1522套	1万1522套
9	任天狗 Nintendogs	NDS	Nintendo ETC 2005年8月23日	9101套	900万8077套
10	牧场物语 疯狂耕作 Harvest Moon：Frantic Farming	NDS	Natsume PUZ 2009年8月25日	8001套	8001套

最期待

读者期待榜

（根据117辑调查表统计）



当大家拿到本辑《掌机王SP》时，本辑读者期待榜中继续蝉联第一位的《口袋妖怪 心金·灵银》应该已经可以玩到了，你通过它，又找回了昔日的感动了吗？《偶像大师 华贵星辰》因为发售日的临近，这次也首度打入榜内。占24%的其他受期待游戏中包括了《BLEACH 灵魂嘉年华2》、《超时空要塞 终极开拓者》、《真·三国无双5 Special》、《最终幻想Agito XIII》等作品。

玩家心声

- 《口袋妖怪 心金·灵银》，《口袋》——支持我游戏的生命动力。（江西 王祖星）
- 《口袋妖怪 心金·灵银》，我自小玩《口袋妖怪》，看《神奇宝贝》，对《金·银》的重制版当然期待咯。（浙江 邹今航）
- 最期待《MHP3》！不用多说理由了吧，《MH》是放小P上后才辉煌的，吸走了我几百小时的时间啊！（南京 郭煜诚）
- 《GT赛车PSP》，因为对赛车游戏没有抵抗力，对画面效果好的赛车游戏更没有抵抗力。（山东 曹源）
- 期待PSP上能有《COD》新作，我是《COD》FAN，而且又比较喜欢画面好的游戏。（太原 陈其可）

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼



Namco对待《灵魂能力 破碎的宿命》的制作态度不得不赞一个，不管是耐玩的单人模式，还是已经达到PSP巅峰水平的优秀画面，绝对值得FANS对其竖起大拇指。《深爱》作为Konami力推的美少女恋爱游戏新品牌，其品质的优秀也令其绝对有资格成为宅男们的新宠。相比前两者，《超级机器人学园》的评价就有些褒贬不一了，相比一般的玩家，对其的怨念也许更多地来自于核心粉丝。

灵魂能力 破碎的宿命



总分27
画面 ★★★★★
对战乐趣 ★★★★★
系统进化 ★★★★☆

PSP 黄金珍藏

著名3D兵器类FTG最新作，移植并调整后完成度极高。游戏收录了强化AI和部分世界著名玩家的幽灵选手，是完全侧重于对战的一作。



不安的等待后算是有了小小的惊喜，游戏的实际画面竟比宣传影像好。因为机能关系，场景简化和模型缩水不可避免，但由于贴图细致，整体画面表现居然不逊于PS2。虽然很多玩家反映本作的单机要素削弱，但这种抱怨声无非是针对单人剧情的缺失而发出的，真正单机可玩的内容只增不减。CPU的AI大幅提升，训练场模式的解说充满各种NETA，对玩家对战能力的训练作用当之无愧为系列最强。角色的招表变动几乎为零，不过移动的加强和一击必杀起手技的加入让对战思路发生巨大变化。 **9**

马修 画面优秀得超乎想象，虽然没有剧情、战斗塔使得本作更像是4代的资料篇，但特有的模式还是相当有挑战性的，原创角色也能让人玩得乐此不疲。 **9**

盲先知 画面、音乐、手感均为超一流水准，调整了的平衡性也提高了游戏的可玩度。详细亲切的教学模式让对格斗不感兴趣的玩家也可以来尝试。 **9**

■ソウルキャリバー Broken Destiny■UMD■NBGI■FTG
■2009年8月27日■1～2人■无对应周边

天诛3 携带版



总分22
移植诚意 ★★★☆☆
忍杀爽快度 ★★★★★
紧张感 ★★★★★

PSP

玩家可以力丸、彩女和铁舟三名主角中任选一人来进行游戏。作品的故事背景设定在日本幕府时代，玩家扮演的主角要去诛杀那些做了伤天害理之事的人。



本作的移植度不太令人满意，在人多或背景较为复杂的地方画面会大幅延迟，这大大影响了忍者们行云流水般潇洒动作的观赏性。三位主人公的故事虽然是独立的，不过潜入场景却一模一样，只是在敌人出现位置和关卡前进方向等细节方面有所差别。而之前提到的新增内容实际上都是取材自Xbox版，内容丰富度和移植诚意上都有所欠缺。游戏剧情比较隐晦，甚至一些地方前后矛盾，让人匪夷所思。好在本作的精髓——潜入和战斗环节做得相当出色，必杀技与特殊忍具的取得与过关评价相挂钩让人有反复挑战的动力。 **7**

胧月 游戏本身还是很好玩的，可读盘时间长、移植时优化不足导致拖慢的毛病严重影响心情，删除对战模式之余相比Xbox版也没有原创要素，不甚尽兴。 **7**

洋葱 相比PS2版追加新要素颇为丰富，操作部分也得到了少许改进。但视角多少还存在一点问题，偶尔会出现不知道敌人是从哪攻来的状况。另外读盘时间也比较长。 **8**

■天诛参 ポータブル■UMD■From Software■ACT
■2009年8月27日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

超级机器人学园



NDS

“《机战》系列”的一款外传性质作品，游戏的战斗系统来自《机战XO》的线上对战模式，作品收录数量为系列最多。

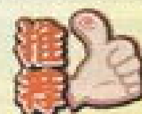
总分21

- 剧情 ★★★☆☆
- 系统 ★★★★☆
- 机体丰富度 ★★★★★

■スパロボ学园■卡片（1Gb）■NBGI■AVG
■2009年8月27日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



玩惯了“走格子”的机战后，初接触本作的战斗系统还真有点不适应，不仅数量上从原来的军团战变成了小规模的二对二，连战斗的节奏也加快了不少，最快的不用一分钟就能搞定。不过变归变，本作的战略性依然十足，让人有在过去作品中体会不到的紧张感。游戏的不足也是很明显的，如厂商标榜的收录作品数量为系列最多，其实大部分的战斗画面都是来自以前掌机上的《机战》作品，基本上看过一次就会关掉战斗画面，而AVG部分的剧情也比较空洞，没有太大的亮点。只推荐给喜欢《机战》的玩家。



7

雷伊 虽然个人认为取巧的学园路线与《机战》的热血硬派有些不大搭调，但游戏的战斗系统还是非常有趣的，互相猜测对方的心理来决定战术很有意思。 **8**

羽纹 大多数战斗动画直接沿用之前作品，让人比较失望。游戏的重点由以往的战略转移到收集和对战上，不过与电脑战斗时运气成分太重。 **6**

七日死游戏 目



NDS 热血推荐

总分24

- 画面 ★★★★★
- 恐怖度 ★★★★★
- 操作流畅度 ★★☆☆☆

胆小的主人公无意中得到被诅咒的游戏，一星期内不通关就会死亡。玩家要往返于2D和3D两个世界，以第一视角在鬼屋中探索，冲破被诅咒的命运。



和前作一样，在阴郁的鬼屋里探索的过程很是刺激，尤其是左眼（NDS上屏）能够看到的景象比预想的还要恐怖不少。音效很真实，使用耳机玩会更具临场感。2D的平台动作虽然很难，但不会让玩家有砸机的冲动。由于3D和2D世界联系得恰到好处，玩到后期即使看到点阵的2D角色都会感到恐怖，这点无疑是异常出色的。不过，游戏依然存在着操作上的不便，玩家要不停地更换拿NDS的手势，尤其是本作需要用触摸屏完成左右转向，开个门都很不方便，流畅度相比前作来说甚至大大降低。 **8**

马修 作为恐怖游戏，本作的确非常吓人，逼真的音效和第一称视点很容易让玩家代入其中，游戏的气氛依旧压抑紧张，撞鬼时的感觉真的是头皮发麻。 **8**

雷伊 虽然经历了前作后对本作的游戏方式没有了当初那种新鲜感，但独特的恐怖气息却依然是那么实实在在，游戏中绝对会有那么几个镜头让你心生寒意。 **8**

■ナナシ ノ ゲエム 目■卡片（512Mb）■Square Enix■AVG
■2009年8月27日■1人■无对应周边

深爱



NDS 热血推荐

总分26

- 宅男满意度 ★★★★★
- 互动性 ★★★★☆
- CG美丽度 ★★★★☆

Konami的原创恋爱作品，本作以其独特的互动性和真实性超越了同类恋爱游戏，它能否继承《心跳回忆》的辉煌呢？



秋天不但是开学的日子，也是恋爱的季节，不管在游戏还是现实中皆是如此。本作以2D的CG与3D的人物相结合的方式，将女主角们的印象很好地传达给了玩家，细腻的2D图片加上丰富的3D动作，相信现实中的女生表情丰富程度也不过如此。除开普通恋爱游戏的成长和对话选项外，本作丰富的互动方式也是游戏的特色所在，约会时通过触碰女主角的不同部位来增加好感度的触摸系统、对着麦克风说话来和女主角进行交流的聊天系统等都和同类游戏与众不同，不过本作的3D建模实在太粗糙，只有靠脑内补完了。 **8**

胧月 真是完全服务男性的游戏，美少女恋爱也就算了，还是完全的倒追剧情。这样玩起来倒是顺手舒适，不过宅男的恋爱观怕是会越来越偏离现实了。 **9**

雷伊 近期难得一见的美少女恋爱游戏大作，与真实时间挂钩的系统非常吸引人，CG图片也非常精美，美中不足的是女孩的人数有些偏少。 **9**

■ラブプラス■卡片（2Gb）■Konami■AVG
■2009年9月3日■1～3人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

漫漫星际路，创世艰难行

無限航路 Infinite Space™

誰が想像しただろう。DSにここまで壮大な宇宙の物語。

2009.06.11 ON RELEASE

热血推荐　游戏时间：100小时以上

无限航路

无限航路

NDS ◆SEGA◆RPG◆2009年6月11日◆日版

◆1人◆2Gb◆5500日元◆无对应周边

黄金眼评分 25

文 阿鲁

本作是由前著名游戏制作小组“四叶草工作室”原班人马组成的“白金工作室”所开发的带有浓厚科幻气息的RPG，游戏的背景设定在广袤的宇宙，两个篇章的故事不但有着时间上巨大的跨越，就连空间上也有着一个银河的距离，再加上游戏本身2Gb的容量，用一个“大”字来概括这款游戏是再适合不过的了。

跨越银河的巨大篇章

游戏对剧情的描写非常真实，对人物的刻画也很到位，出场的人物数量高达100多人，超过半数以上的人和主线剧情都有着密切的联系，就连一些龙套角色的表现都给人印象十分深刻。整个游戏分为两大篇章，故事从主人公少年时期开始，期待脱离星球的束缚畅游于无尽星海的少年，在一次机缘的促成下跟随一名比自己年长的女性进入了宇宙，然后历经十多年的时间，经历了无数的悲欢离合，跨越了银河系的距离，从灭海盗、对抗军队、收复失地、决战侵略者，直到最后为了拯救全人类与创世者对抗，气势恢宏的故事情节跟以无限的宇宙为背景的游戏完美地结合了起来，一幅史诗般的画卷展现在了玩家的面前。



▲广袤的宇宙任君驰骋。

游戏的整体剧情自然是十分大气，制作团队在一些小细节上也做得十分认真，地痞为了抢主角父亲留给主角的遗物扭打在一起、酒吧女冒着生命危险寻找自己的哥哥、因为种种因素而不得不和儿时玩伴刀剑相对的苦闷统帅、旅行途中同伴的婚礼仪式，这些看似轻描淡写的情节恰到好处地反映出了真实的人性，也许正是生命中无数的小

细节才勾画出了一幅庞大、完美的蓝图。

自由？不自由？


▲游戏的CG非常精美。

原以为这部作品和“《大航海时代》系列”一样，可以很自由地累积资本扩大舰队以及发展剧情，当玩过游戏之后发现这并不只是宇宙版《大航海时代》那么简单。本作对剧情的重视度在前面已经提到过，对于一款以剧情为重的RPG，流程的自由度自然大打折扣，要是真和《大航海时代》一样几大洲随便逛，估计到最后玩家连一个星系的剧情都串不起来。不过游戏在许多章节都为玩家准备了分支路线，而游戏比较厚道的地方在于分支路线只影响当前章节的流程以及获得的设计图、加入的同伴等不算重要的要素，如果分支的选择对一款通关时间长达70小时的游戏最终结局有影响，那最终被影响的肯定是玩家的心情。

之前提到了游戏不算自由的主线剧情，现在再来说说游戏的支线剧情，游戏是以广袤的宇宙为背景，主人公历经十年的时间，跨越了两大银河系，到过的星系不在少数，而每个星系里数十个行星也都布满了主人公的足迹。就是在这不计其数的行星中，大部分行星的酒场里都可以接到诸如送货、传话、打劫、报仇等赚钱赚声望的活，而宇宙中的未知区域里也经常能碰到意外事件，什么宇宙海盗啦、可回收的资源啦、某某战舰的制作图纸啦，而一些航路中间还可观测到可以增加声望值的未知星云，可以说游戏途中给玩家的惊喜无处不在，虽然这些支线任务大多很简单并且剧情的含金量不高，不过在无限的宇宙空间里自由地航行本身就是一件愉快的事，航行满一定距离后还可以给旗舰进行强化，做支线任务、强化旗舰、四处航行碰意外事件，一箭三雕的自由航行在游戏里也有着至关重要的地位。



除开剧情，游戏的其他系统就显得十分自由了，由玩家自己建造富有自身特色的舰队充分地满足了玩家DIY的需求，游戏中不但有数量众多的舰船供玩家选择，每艘舰船里的内部零件组装部分更是突出了舰队的多样性，同样一艘战舰，根据内部组装零件的不同，就可以分为攻击舰、歼击舰、盾舰、游击舰等多种类型，如果不是复制记录，基本不可能有两个玩家的舰队配置是完全相同的，因此游戏关于舰队配置的自由度远远超过其他游戏，甚至连以高自由度著称的“《大航海时代》系列”也自叹不如。

创意的战斗，失败的战斗



▲十分那啥的战斗。

最后来谈谈战斗部分，游戏的战斗比较新颖，合理改造舰船后可以利用战斗规则比较轻松地打败实力和舰船数量都高于我们的敌人，再加上平时航行的时候遇敌率相对较低，这使得游戏的流畅性有了很大程度上的提高。不过在下没搞懂的就是为什么会有无法避免的战斗这个设定，如果说BOSS战或者固定剧情下的特定战斗也就算了，可是航行中都会遇到这种无法撤退的战斗，对于一款以自由度为卖点之一的游戏实在是不应该啊！

游戏的战斗难度也是让人非常纠结的一点，其实不能说本作的游戏难度高，游戏前90%的流程里，除了某些涉及到隐藏部件或者战舰设计图的战斗稍微困难点之外，其他的战斗难度都可以用适中甚至是简单来形容，不过就是最后10%的流程里，战斗难度骤然增加了数倍，光是看着敌人庞大的舰船就有一种心悸的感觉，真正对战时就算是不怎么受到敌人的伤害，要完成一场战斗也至少在半个小时左右，流程最后一战的难度可以说是逆天，没有女海贼或者是海贼王等级的战舰以及高等级的同伴，去挑战那就是自寻死路，就算有了资本想通关也得精神高度集中地打上几十分钟，把这种隐藏BOSS级的战斗放在正式流程中的做法实在是让人很痛苦，看来“白金工作室”还是没有改掉折磨玩家的习惯啊。

Rune Factory 3

能够让玩家悠闲地体验牧场生活的《魔法工厂3》又有新情报了，本次会为大家介绍新公布的可恋爱对象，以及怪物同伴等情报。

期待度 B

文 洋葱 美编 Juxi

NINTENDO DS

魔法工厂3 ルーンファクトリー3	MMV	A·RPG	预定2009年	日版
	1~3人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.117 P38

牧场+冒险+恋爱







你也觉得我很矮？人家对这个一直很在意的说

肖克拉 可结婚

肖克拉在小镇一家食堂里工作，她的梦想是成为像父亲一样的优秀厨师。非常贪吃，虽然身材矮小但食量却异常惊人。和魔法医院的玛丽昂是青梅竹马，肖克拉经常被玛丽昂当作实验品。



病人呢？没有病人吗？

玛丽昂 可结婚

玛丽昂是一位实习护士，以成为优秀的医生为目标而努力着。和肖克拉的感情很好。

效果丰富的种子

游戏中存在一种特殊种子，只要将种子撒在地上，就能得到各种有用的道具。下面介绍三种能用种子变出的东西。



杰克

杰克可通过将对手吞掉从而给对手造成伤害，攻击中还附加异常状态。

其他新角色

格尔登

尚克拉和拉斯克的父亲，平时总是面无表情。他还是一位优秀的厨师。





拉斯克

尚克拉的弟弟，小小年纪就很懂事，很喜欢吃甜食。



玛乔丽

玛丽昂的祖母，医术相当高明。



让怪物成为同伴

在冒险时玩家会遇到各种怪物，若扔一些食物给它们，就有机会将怪物收为同伴并带回牧场。怪物被带回牧场后，玩家就可以从它们身上得到毛、卵之类的材料。



▲将饭团丢给怪物。



▲得到食物的怪物头上出现了爱心符号。



◀从不同的怪物身上会获得不同的材料。

荷叶

利用这个可以在水上移动，在迷宫中冒险时经常需要用到。



◀发现湖中央有鱼的影子，利用荷叶漂到湖中央钓鱼。

水场草



可供玩家获取水源，在牧场种地时经常要利用到。

真·女神転生

STRANGE JOURNEY

不以赏善罚恶为主题，“《女神》系列”独有的一套世界观和系统虽然无法让其在游戏领域做大，却牢牢抓住了一批核心FANS。这款NDS版一经公布自然备受关注，在层层情报陆续公开后，我们可以发现主人公等人的特殊装备——DEMONICA服在本作会起到相当重要的作用。这次报道就详细给大家披露DEMONICA服的具体性能。

文 胧月 美编 澄香

期待度 A

NINTENDO DS

真·女神转生 奇幻之旅	Atlus	RPG	预定2009年10月8日	日版
真·女神转生 STRANGE JOURNEY	1人	容量未定	6279日元	对应周边未定

相关报道 Vol.117 P2

探索异界的王牌，DEMONICA服

DEMOuntable
Next **I**ntagrated
Capability
Armor

调查队的所有队员都着装的DEMONICA服是能够支持人类在严酷环境下活动的次世代兵器，正式汉字名称为“着脱扩张型·次期能力兵装”。该装备拥有名副其实的强化扩张机能，通过视觉感应到的图像会显示在NDS的上屏，下屏则显示由腕部装备探知到的恶魔情报。





▲战斗发生后，对方恶魔显示在上屏，战斗中可以选择的指令也显示在这里。画面右边模糊的马赛克是暂时无法看清的恶魔，通过强化装备可以让其显出原形吗？



调查队主要成员



▶可以看到恶魔的名字下方有一条ANALYZE槽，只有解放到MAX时才能看到该恶魔的所有情报。

强化DEMONICA服

在3D迷宫中探索时，最重要的行动之一就是强化DEMONICA服的机能，以拓展探索范围。玩家在冒险过程中可获得一种名为“forma”的不明物质，该物质可加工成DEMONICA服装的强化部件。强化部件分为“主部件”和“副部件”两类，主部件是探索迷宫的必须道具，而副部件则有各种不同用途，为战斗带来诸多便利。

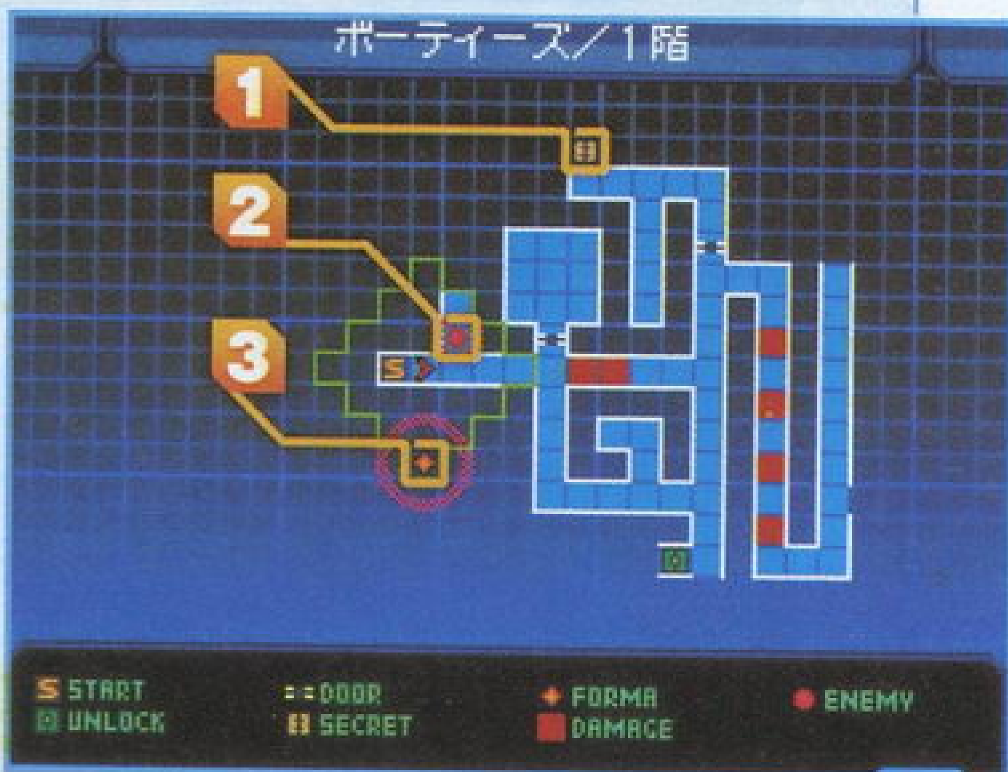
获得稀有forma以开发主部件

▶稀有forma隐藏在迷宫中的某处。为了得到它们，有时需要打倒BOSS级的强敌，有时则可能要完成难度较高的任务。



主部件的多种搜索功能

装备了主部件后，显示缩略地图的下屏会自动显示各种情报。地图上以自己当前位置为中心的绿色格子表示能够搜索的范围，通过解析该范围内的情报一般可探查到隐藏门、隐藏恶魔和forma。获得主部件后就积极展开调查吧！



对可疑的地方使用搜索功能



1 搜索隐藏门

▶当发现步入死胡同时，使用搜索功能便有可能发现地图上也未曾显示的新道路。



3 搜索forma

▶能够搜索出包括稀有forma在内的所有forma。forma的出现也是完全随机的，只有在有效的搜索范围内才能发现它们。因此，为了获得目标forma，玩家必须在迷宫中来回走动。



2 搜索敌方恶魔



◀部分敌方恶魔是无法通过平时的“踩地雷”遇到的，只有通过搜索功能才能发现它们。这类恶魔在地图上是随机出现的，打倒它们能获得的报酬也应该相当丰厚。

空间扫描



◀冒险的舞台内存在着隐藏空间，进入隐藏空间需要同时拥有对应主部件和“管制点数”。这些空间里是否存在着超越常识的“某些东西”呢？

恶魔对话

获得仲魔

与敌方恶魔对话、投其所好并使其成为我方仲魔，是“《真・女神转生》系列”的历来特征之一。对话的方式为恶魔与主人公的一问一答，只要答案符合该恶魔的性格，就有机会让其加入我方。倘若对话失败，恶魔不仅会拒绝加入，还有可能直接对我方展开攻击。另外观看恶魔的特有口吻和对话反应也是游戏的一大乐趣。

对话成功范例





给出答案后对方的反应







对话失败范例





如果回答错误的话……





有时也会有这样的对话

游戏中拥有月龄系统，随着角色在地图上的移动，月亮会呈现出圆缺间的变化。满月时会因为恶魔过度兴奋而导致对话无法成立，但借助DEMONICA服的特殊机能，能使这种对话照常进行，一定要活用该系统。





魔王 阿修罗



印度神话中登场的凶暴魔族，强大的武力和魔力曾一度威胁到众神。性格严正，对凡是与自己的正义观相悖的人会毫不留情地发动攻击。

恶魔合体
强化你的仲魔

我方的两只仲魔可以通过合体诞生出一只更强大的子代仲魔，由于本作中的恶魔数量多达300种以上，数目巨大的组合方式足以令玩家乐此不疲。除了最为平常的普通二身合体外，游戏依然保留特殊条件合体以及低几率出现的“合体事故”，以作成超出玩家预想的合体结果。



选定素材仲魔





进行合体

新恶魔诞生

オセ
俺の名は堕天使オセ。
よろしく頼むぜ。

新要素 恶魔结晶
继承仲魔技能

本作的新要素“恶魔结晶”是凝练了仲魔技能情报的结晶体，恶魔在升级时会随机出现赠品事件，该结晶由此获得。结晶记载了该恶魔的得意战斗技能，在合体时使用该结晶就能让子代恶魔继承其中的技能，以此培养原创仲魔。







▲帕尔瓦蒂的恶魔结晶包含全体回复魔法“メディラマ”。

使用恶魔结晶



▲强力的万能魔法“メギド”是一定要继承的，可是……

未使用的场合

▼由于技能继承上的限制，欧塞无法习得メギド。





使用恶魔结晶后

◀使用结晶后，原本绝对无法继承的技能也能习得了。

魔王 奥加斯

起源于希腊和罗马神话中的死神，中世纪时被流传为贪慕尸体的恶魔，拥有猪的脑袋和爬行动物的身体。曾在《真·女神转生if》中作为饱食的象征登场。

战场的女武神2 高卢王立士官学校

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

SEGA	S・RPG	预定2009年冬	日版
人数未定	售价未定	无对应周边	

相关报道 Vol.116 P2

期待度 A

由次世代家用机转战PSP平台的《战场的女武神》正统续作得到了不少玩家的关注，继第116辑中的首波报道之后，这次我们又有更进一步的情报要带给大家。而在初回报道中没被判明身分的神秘少女也在这次的报道中公开了名字，而提起她的声优，恐怕与时俱进的阿宅们又得欢呼一阵子了。

文 雷伊 美编 澄香

戦場のヴァルキュリア2 ◆ガリア王立士官学校◆

神秘瓦尔基里人名字公开 艾丽娅斯

声优：户松遥

神秘的瓦尔基里少女，从她略显稚嫩的面庞可以发现，她的年龄似乎比主人公亚文等人还要小得多。而从她的穿着来看，她似乎是帝国军方面的人？

手持特殊的盾与矛，拥有强大力量的传说中的异民族“瓦尔基里人”。本以为他们在很久以前就已经灭绝，但是在传说流传2000年后，他们的后裔却依然存在。瓦尔基里人的后裔和他们的祖先一样，拥有着超人般的战斗能力，而在本作中，他们又将扮演怎样的角色呢？

流程的推进

在游戏中，主人公等人要以高卢公国的“兰锡尔王立士官学校”为据点，与革命军展开战斗。学校中有着各种各样的设施，这里为大家重点介绍一下选择任务的“作战准备室”，以及从接任务到前往战场的流程顺序。

选择任务

在作战准备室中可以进行任务的选择，任务分为“剧情任务”（STORY）、“关键任务”（KEY）和“自由任务”（FREE）三种类型。



◀自由任务应该是可以反复挑战的任务，剧情任务则是与故事相关的任务，那关键任务又代表什么呢？

▼执行任务后可以得到单位和认定证，这又有什么含义呢？



足以改变战况的新兵器 人造瓦尔基里人

厂商最新公布了装备着模仿瓦尔基里人的盾牌和枪的强化装甲的士兵设定图。他们似乎是以人工再现瓦尔基里人的强大力量为目的而制造出来的，看起来就像特种部队的一员。

PS3版前作

▲前作中的帝国军司令官马克希米利安所使用的，也是将瓦尔基里之力人工再现后的装备。

正面



背面



人造瓦尔基里人

人造瓦尔基里人有很大的可能性是属于革命军一方的兵器。但是，很难想象仅仅作为反乱分子存在的他们能够拥有这样的高科技。到底是什么人、什么势力给了他们这种技术呢？

作战准备室 设定图



士官学校的其他设施

购买部



▲在这里可以购买到书物、服装等物品。

操场



▲在这里可以进行各种锻炼，强化体力。

▼有着喷水池的中庭，这里似乎是触发剧情的舞台。

中庭



作战会议之后进入战斗

在选择任务后会进入作战会议，玩家可以在此时确认胜利条件和战场情况。之后，玩家需要从学生之中选择出战的角色。



▲可以派出的最大同伴人数根据任务不同也会发生变化。



▶战斗方式和前作基本相同，不过本作也会有许多独创的系统要素。

LittleBIG Planet™

《小小大星球》可以算得上是PS3平台上的一款标志性作品了，而本次登陆PSP平台，对于只有PSP的玩家来说可算是一大喜讯了。虽然玩法和系统都基于PS3版，但PSP版将带领玩家在小小星球上展开一次全新的冒险。

小小世界的全新冒险

文 伊娃 美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

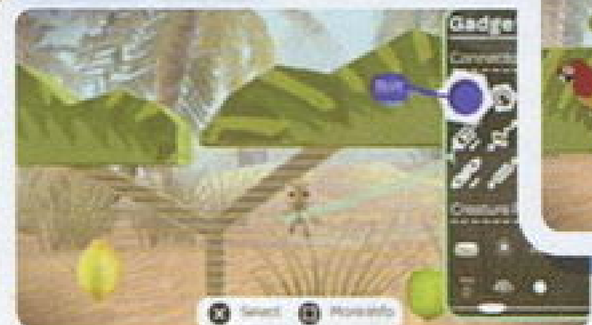
期待度 A				
小小大星球 Little Big Planet	SCEA	ACT	预定2009年12月	美版
	1人	39.99美元	对应周边未定	

游戏 创造 分享

和PS3版本《小小大星球》的理念一样，游戏、创造、分享是这款作品的主要要素。游戏中玩家可以在故事模式中尽情游戏：与场景互动、收集素材、打开各种秘密机关等。游戏的精髓之处体现在自创关卡方面，玩家在收集到所有道具后，便可借助它们打造更加有趣的关卡。玩家自创的关卡还可以通过网络上传的方式与全世界的玩家共享、一起交流心得。









◀▲挑选素材，将其放置于场景中。

▲简单的画面背后，蕴藏着巨大的野心和无穷的可能性。

麻布仔 Sackboy





麻布仔的横空出世，让广大玩家印象深刻。游戏中的麻布仔形象并不是固定的，进入游戏后可对其自由改造。与一般游戏中的角色定制系统一样，服装、帽子、眼镜甚至是麻布仔的身体布料材质等都有丰富的选择。《小小大星球》是一款十分强调角色魅力的游戏，而表情对于游戏的观赏性显得更加重要。通过十字键即可让麻布仔做出开心、忧伤、愤怒、烦恼的表情，而且每种表情都会有程度之分，比如微笑、大笑。

充满互动的小小世界

游戏的舞台主要采用传统动作游戏的横向视点，但不同的是玩家并不需要拿起武器一路消灭敌人，而是尽量与当前的场景进行互动，可以抓住树枝等道具通过不断摇晃来解开游戏里的机关谜题，或者是收集场景中的某件物品等。





故事模式与道具

游戏的故事模式共分为7个大关、30多个小关，每个关卡里玩家都有机会收集到各种各样的素材道具，这些道具都是玩家日后打造原创关卡的基本元素。如果想让自己创造的关卡更加丰富多彩，那么就一定要将故事模式各个关卡中存在的所有道具都尽可能集齐。有些道具玩家只需仔细寻找即可获得，而有些则需要通过开启特定机关来获得。



◁▽玩家的目标是收集“泡泡”，根据游戏中的表现过关后会有相应的评价，并开启新的关卡。

机关及收集

精巧的机关设计是该作品的一大特色之一，游戏中的机关种类非常丰富，包括贴纸机关、各类生成器以及开关等。通过打开机关，玩家可以得到数量可观的隐藏道具，而熟悉各类机关的原理和作用对于闯关将显得十分重要。







▷△贴纸作为道具的一种，不仅仅作为场景中的装饰物，还可以作为特定的机关启动装置。

RPG名作新装上阵

文 雷伊　美编 Juxi

《Persona3》（以下简称《P3》）于2006年诞生于PS2平台，是“《Persona》系列”的转型之作，既然是“转型”之作，那就肯定会令一部分老玩家感到不适，因此以《P3》为分水岭，整个系列前后形成了两种截然不同的风格，也因此产生了两股几乎可以说是对立的FANS势力。虽然从“内涵大片”变成了“青春偶像剧”，但不可否认的是，《P3》本身的素质是极为优秀的，不仅在日本，在欧美的评价也是高得惊人，甚至可以说是日式RPG在欧美的代表之作。而现在，这款杰作即将以携带版之姿登陆PSP平台，并且将在2007年发售的资料篇《P3 FES》的基础上大幅追加新要素，掌机玩家有福了！

光环视频收录

PSN下载版同时推出

▲本作不仅将推出UMD版，而且为了配合PSP go的发售，也将在同日于PSN上放出网络下载版。虽然目前下载版的售价还未确定，不过按照惯例，应该比UMD版便宜大约1000日元（约折合70元人民币）。

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

Persona3 携带版
ペルソナ3 ポータブル

Atlus	RPG	预定2009年11月1日	日版
1人	5980日元	无对应周边	

主人公性别选择可能

在PS2版的原作中，玩家是只能以男性主人公的视点来展开游戏的。而在PSP版中，将会追加一名全新的女性主人公，在游戏的最初，玩家需要从男女主人公中选择其一来进入游戏。选择女性主人公后，在事件、与同伴的关系上都和男性主人公篇有一定区别。如果想体验与原版不同的乐趣，那就选择女性主人公来进行游戏吧！



男性主人公篇也会追加新要素



▲不仅是女性主人公篇，就连男性主人公篇也会追加新要素，部分Persona的图像也会发生变化。

专用Persona
俄耳甫斯
（女性主人公版）

男性主人公

女性主人公

主人公档案

2009年4月转校进入月光馆学园就读的16岁少年（女性主人公的场合是少女）。在学校的宿舍住下后，很快就受到了谜之怪物“暗影”的袭击，并觉醒了Persona之力。

声优：石田彰

声优：井上麻里奈

专用Persona
俄耳甫斯
（男性主人公版）

菜单主题色也发生了改变



▲女性主人公篇的菜单画面颜色也变成了更加女性化的粉红色。而原作被人称道的动人BGM，女性主人公篇也会追加新的曲子。

学园生活的基本流程

《P3》与系列前两作相比，最明显的不同之处就是大大加强了学园生活这一环节，而爽快的战斗、充满谜团的剧情也是游戏的看点。PS2版的这些魅力，都将在PSP版中得到完美再现，并且制作人表示，这些要素在PSP版中将以更具魅力的形态来呈现。

早晨

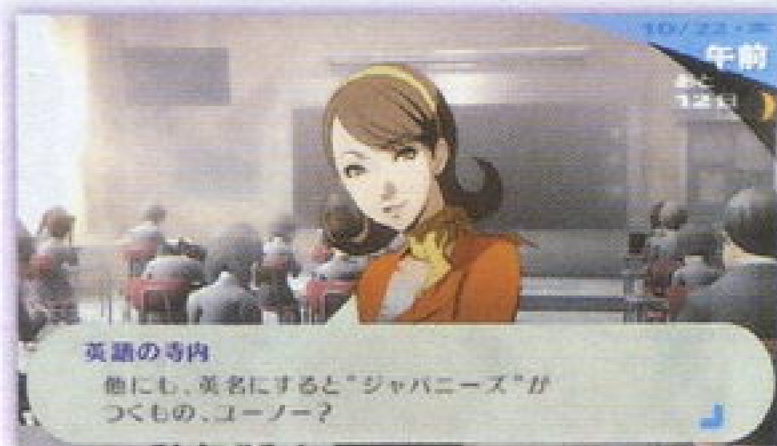
早晨的时间带，主要是主人公起床到上学这段时间。游戏中基本是自动进行的，但是也会触发和上学途中的同伴对话、偷听其他学生对话的事件。



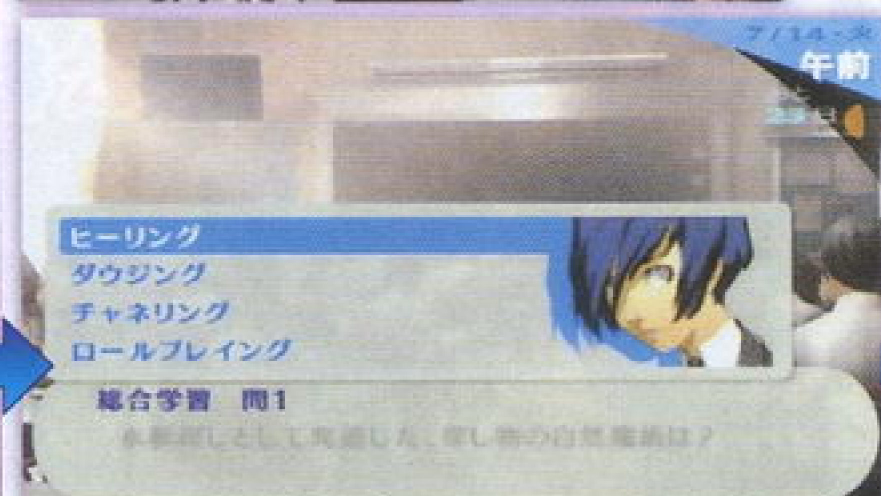
▲基本上非休息日都要去学校，休息日则在起床后确认当天的安排，然后自由活动。

白天

上学后按照上午、午休、下午三个时间段推移。上午和下午的上课时间中，有时也会发生影响定期测试成绩的事件。根据玩家选择的不同，测试成绩也会发生变化。



◀有些人物追加了新画像，让学园生活更加有声有色。



▲测试时会考一些平时上课学到的知识，所以平时上课时可不能开小差哦。

关键词

影时间

隐藏在今天和明天的夹缝中的时间。从0点开始的这段时间，被大部分人认定为是并不存在的东西。能够在这段时间中漫步的，只有具有适应性的被选中的人，以及将影时间作为栖身之处的暗影。

关键词

暗影

在影时间中出现的身分不明的敌人。它们具有各种各样的外貌，拥有多样的能力。就算是认识到了影时间存在的人，如果没有适应性并缺乏作战能力，他们的精神也会被暗影蚕食，变得有气无力。

关键词

塔耳塔洛斯

一到影时间就会出现在月光馆学园某个场所的巨塔。由几座建筑物以不自然的形状相连接，构成了独特的外观。内部有无数暗影徘徊，每次进入，里面的构造都会发生变化，所以探索起来难度非常高。

关键词

Persona

将潜藏在人格内的可能性之力实体化后的产物，是与暗影作战时必不可少的能力。Persona使用者们为了稳定地发挥这种力量，必须用手枪状的“召唤器”来召唤潜伏在自己体内的Persona。



放学后

下午的课上完后就是放学时间了。在回到宿舍前可以购买物品整理装备，并与登场人物对话来加深与他们之间的关系。



▲学校内外都有充满个性的人物登场。



▲一些和主人公关系密切的人，还会发生特殊的感情联络事件。

夜晚

夜晚主要是在学生宿舍中渡过的，而进入“塔耳塔洛斯”讨伐暗影也是在夜晚进行的。从学生宿舍前往塔耳塔洛斯，就会进入“影时间”。当然，如果不去塔耳塔洛斯，也可以回到自己房间，这时可以选择学习或就寝。



◀如果选择外出，则可前往一些店铺增加自己的能力值，或者进行购物。

当月龄变成满月时

当画面右上角的月龄变成满月时，就会出现大型的暗影。而序盘学园生活的主要目的，就是为在与大型暗影的战斗中获胜做准备。





影时间

塔耳塔洛斯是主人公和暗影们进行死斗的地方。其内部由自动生成的阶层和构造既定的阶层混合而成，结构极为复杂。另外，可进行探索的阶层会在每次满月来临的时候增加。



◀越往上层前进，敌人的实力也会变得越强。



◀满月时需要与大型暗影进行战斗。

新要素1 难度变为5个阶段



▲MANIACS难度在二周目除了累计游戏的时间外，无法继承任何项目。

PS2的原版中在游戏开始时一共有EASY、NORMAL、HARD三种难度可供选择。而PSP版则在原作的基础上，追加了BEGINNER（超简单）、MANIACS（超难）两种难度，令难度的选择幅度变得更广。



◀5种难度给了玩家更多的选择。

新要素2 移动起来更加方便

原作中的场所不少，来回移动略显麻烦。不过在PSP版中，这种情况也将不复存在了。玩家只要通过按键调出菜单，选择想要前去的地方就可以瞬间转移到那里。这样一来，游戏的节奏就会变得更加快了。



◀移动菜单一目了然，玩家再也不用操作角色到处转了。



▼直接指示虽然更细致、更准确，但在节奏上显然没有指定战术后的自动战斗来得那么流畅。

新要素3 对同伴直接下达指示

在战斗中指挥同伴时，需要选择作战指令。不过在PS2版中，玩家只能对角色下达战术指示，无法直接操作同伴。而在PSP版中，作战指令一项中追加了“直接指示”这一项目，选择这个项目的角色就可由玩家自己来输入行动指令，令战斗更加得心应手。

与人们心灵的牵绊，让主人公变得更强



主人公使用象征着自己人格的Persona与暗影进行战斗，而对Persona的力量和成长存在着重大影响的，是主人公与其他登场角色之间心灵的牵绊，在本作中，这种牵绊被称为“感情联络”（コミュ）。感情联络会随着与登场人物的不断接触而升级。

◀感情联络影响着事件的触发、战斗和育成，重要性不言而喻。

感情联络详情

心灵牵绊的强度，以10个阶段的“感情联络等级”（コミュランク）来表示。而培养感情的最大好处，就是在Persona合体时，会根据感情联络等级的高低来获得额外的经验值加成。另外，感情联络人物都设定有和Persona对应的22种“阿卡纳”（アルカナ），而和联络人物的牵绊加深时，哪种Persona会得到额外经验值都是由阿卡纳来决定的。



◀在本作中，玩家需要频繁地与登场人物联络感情，因为这可以说是玩家力量的来源。

▶与感情联络对象加深感情后，在合体生成与该人物持有相同阿卡纳的Persona时就可以得到额外的经验值。感情越深，得到的经验值也就越多。

感情联络升级的流程

1 遇见联络对象

要想培养感情，首先需要和联络对象见面并形成良好关系，形成良好关系的条件根据联络对象不同也不尽相同，而有些联络对象也必须满足很多条件之后才会出现。

主人公的能力也很重要

有些人物需要主人公的能力值达到一定条件后才会成为感情联络对象。主人公的能力主要包括学力、魅力、勇气三项，每一项都可以在学园生活中提升。



▲山岸风花对主人公的勇气值有所要求，否则无法成为感情联络对象。

2 和联络对象加深关系

在触发了感情联络之后，为了加深与对象的关系，就必须在自由行动的时候找他们交谈，与他们共度时光。而在对话过程中，玩家也必须选择让对方高兴的选项，确保关系的加深。

3 感情联络等级提升

如果不断找对象说话、选择合适的选项，并与他们共度时光，与他们的感情就会不断升温。当关系提高到一定程度以上时，感情联络等级就会提升。而如果对象是异性的话，还可以发展为恋爱关系。

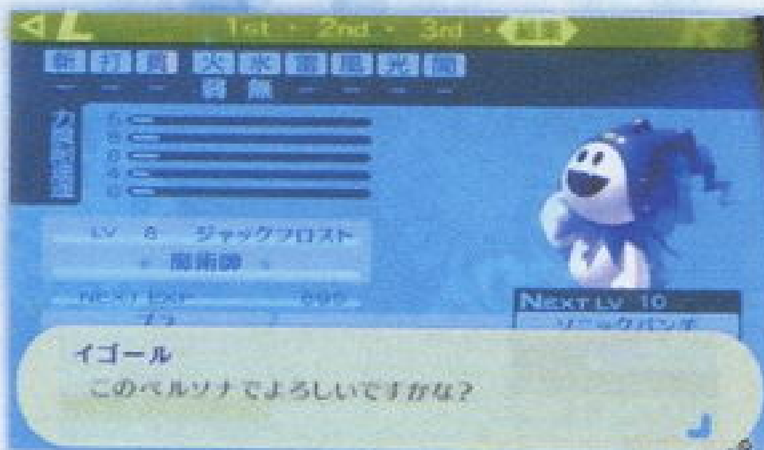


女性主人公篇新角色 神秘男子登场

该男子是在女性主人公篇中出现在“天鹅绒房”中的全新角色，目前名字等尚未判明。不过从他的穿着打扮来看，99%可以判断为他是女性主人公篇中伊格尔的助手，即担任着与男性主人公篇中伊丽莎白相同作用的角色。

Persona合体

所谓Persona合体，就是将复数Persona进行合体，从而创造出更为强力的Persona的系统。合体后诞生的Persona的种类，基本上是由作为素材的Persona的等级和阿卡纳的组合而决定的。想要随心所欲地创造出自己想要的Persona，就必须掌握阿卡纳组合相关的知识。



▶阿卡纳包括了愚者、魔术师、命运等22种，它们的组合十分重要。


▶Persona的合体，是在塔耳塔洛斯入口的「天鹅绒房」中进行的。



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

PLAYSTATION PORTABLE

期待度 S

潜龙谍影 和平行者
Metal Gear Solid: Peace Walker

Konami	ACT	预定2010年	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.115 P32

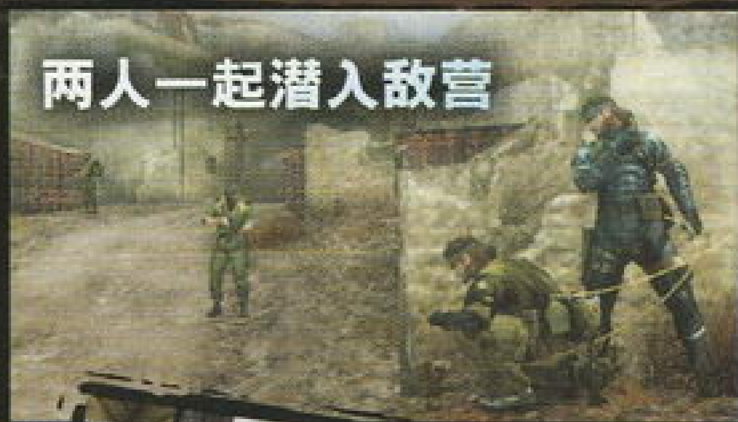
文 雷伊 美编 澄香

随着科隆游戏展2009的举行，《潜龙谍影 和平行者》又有一批新情报放出。尽管本作并非是系列的正统续作，但制作人小岛秀夫不止一次地表示它的地位将等同于正统作品，并承诺游戏的画面将会超出人们对PSP游戏的认识。废话不说，马上开始对本作协力模式的介绍。

传说中的男人，再次屹立于战场

两人一组执行任务

在Snake执行的任务中，有些是需要两人组队来进行的。这时就需要用到PSP的联机功能，和其他玩家协力来进行游戏。两人行动的话，战斗能力无疑也会加倍。另外，由此也可以衍生出让一人前去做诱饵、两人分工使用不同类型的武器等多种多样的战术。



两人一起潜入敌营

◀两个人组队之后，虽然战斗力是加强了，但被敌人发现的机会也会增多，所以还是不能疏忽。



在吊桥上的前后夹击

▲一人在正面吸引敌人注意，另一人从背后慢慢靠近拿下敌人，这样的战术只有两人组队时才能办到。



两人组成无敌防线

▲其中一人使用远射程的RPG-7，另一人则使用机关炮扫射近处的敌人，这样一来，敌人就根本无法靠近了。



分工协作，所向无敌

▶一人负责对付周围的士兵，另一人则用火箭炮专心对付战车，科学的分工可以更有效率地击破敌人。



两人伏击敌人

▶准备从背后伏击敌人的两个Snake，两人行动，无疑可以创造出更多攻击敌人的机会。

BIG BOSS (NAKED SNAKE)

以“Naked Snake”为代号参加了“食蛇者作战”并立下汗马功劳，后被美国政府授予Big Boss的称号，是传说中的佣兵。在本作中，将会讲述他是怎样从一名拯救世界的英雄转变为统率Metal Gear向世界宣战的来龙去脉吗？

神秘圆环

在协力的两人腰间，我们可以发现类似呼啦圈一样的圆环。虽然这个圆环的官方名字现在还不明朗，不过其作用却已经得到确认。当两名同伴身上的圆环重叠时，他们所使用的武器、装备品就可进行共享。共享战场上极度匮乏的武器，无疑能大大提高战斗效率。


□两个圆环重叠，这样一人就能使用另一人的武器和装备品了。

移动方面的合作


委托移动

▲将手搭在同伴的身上，两人形成连结状态。这样只要在先头的人移动，搭在后面的人也会自动跟着移动。如果将熟悉任务的玩家排在最前，无疑可以让新手省事不少。


撑起卷帘门

▶碰到这种需要举起卷帘门才能通过的地方时，必须让一人贡献力量，令另外一个人先过去。


做垫脚

▲有些位于高处的地方光靠一个人的力量无法上去，这时就必须有同伴发扬一下牺牲精神了。

心脏按摩

当有同伴被敌人打倒处于濒死状态时，可以对其进行心脏按摩，这样就可以令濒死的同伴苏生。不过进行心脏按摩的时候，很有可能是处于无防备状态下的，所以最好确认周围没有危险后再进行。


◀除了心脏按摩之外，会有人工呼吸存在吗……


▶有的任务可以四人联机，有了同伴的掩护，进行心脏按摩可就安全多了。

新型纸箱登场

作为Snake用来藏身的工具之一，系列老玩家对猥琐的纸箱应该是再熟悉不过了。而本作中的纸箱也将加入全新的形态，变得更加丰富多彩，而且不仅外观上不同，它们的具体功能也不一样。除了用来藏身外，似乎有些还会影响Snake的能力。


▲坦克型的纸箱，除了同样可以用来藏身外，它会有什么特殊效果吗？

サクラノート

～いまにつながるみらい～

这款预定由MMV出品的NDS新作集结了豪华的制作阵容——植松伸夫、野岛一成、皆叶英夫等在《FF》和《王国之心》中名声斐然的制作人联合为玩家献上一个令人怀念又不可思议的故事。本作讲述少年少女为了拯救樱花树而奔走在小镇的各角落。这个看似平凡的小镇蛰伏着众多妖怪，和它们战斗吧！以“泪”和“樱花”为线索展开的剧情，复杂交错的人情世态，一同构成了这款细腻感人的游戏。

文 胧月 美编 澄香

泪、樱花、少女的动人故事

期待度 A

NINTENDO DS

樱花笔记 连接现在的未来 サクラノート～いまにつながるみらい～	MMV	AVG	预定2009年11月5日	日版
	1人	容量未定	5229日元	对应周边未定

STORY

在少年居住的小镇和与其邻接的镇子里，矗立着一对亲子樱树。某一天，子代的樱树开始急速枯萎，为了让人类的孩子们觉察到，亲代樱树拼命地想将自己盛开的样子一直维持到夏季。少年主人公邂逅了转校生吉田七海，樱树的变化导致七海成为妖怪们的袭击目标。当知晓个中原委后，为了帮助七海并拯救樱树，主人公毅然与妖怪们展开了战斗。



主人公

5年级的小学生。受父亲的影响知道许多『旁门左道』的杂学。尽管他对事物的认知能力已很成熟，但他能看到肉眼无法觉察的妖怪，并相信世间种种不可思议的现象。



既然如此，我就成为英雄好了



在溺爱中长大的少女，她的眼泪是让樱花持续绽放的关键物……

ナナミ
この桜、来年は咲かないんでしょ
さびしいね。

ナナミ
やだ、涙が出ちゃった……どうして？
もう泣かないって決めたのに……

吉田七海

我们两人一起打倒妖怪吧！让樱树恢复健康，我们一定能够做到

关键词“眼泪”

特殊的七海眼泪

『七海の涙』
を手に入れた！！

▶七海的眼泪呈现红色，是否会具有特别的力量呢？

获得大量眼泪

ふりょう
いってー！
てめぇ何しやがる！

▲在桥上遭遇不良青年，用力踹一脚过去，画面中立即出现大量眼泪。

随着故事的进行，游戏中会追加不同于主线的新章节。不过新章节需要关键的“眼泪”方可开启，通过与人们对话、解谜等途径可获得眼泪。根据做出的选择和战斗结果，获得的眼泪数量会上下浮动。

以猫狗视点展开的章节

以猫和狗的视点展开的追加章节也是新意满满的期待要素，它们能够从另一个角度补完主人公的主线剧情。听取某人的自言自语，得知不可理解的行动的真正意图，再次拔高了故事的深度。

猫视点章节

トロイメライ
ねえ、もう春はとっくに終わったよ。
どうしてまだがんばってるんだい？

◀能够跟樱树和其他动物进行少量对话，或许也有机会听到要和遥的心声……



▶要看猫狗的章节也需要一定的眼泪。

狗视点章节



▶将七海的险情告知主人公。



主人公的父亲，游戏开发工作者，最喜欢特摄片主角“茄子恺萨”。因为不喜欢说谎话，所以很多事情都明目张胆地瞒着妻子，也因此受到妻子的怀疑。



主人公的母亲，对老公的特摄宅兴趣完全不关心。喜欢安于现状，害怕失去现在的幸福生活。



七海的母亲，和主人公的父亲是高中以来的旧友，对“茄子恺萨”极度痴迷。



在教学指南等场合登场，会教给主人公各种有用没用的东西。“老师”不是他的职业，而是自称。



主人公在神社捡到的猫，现寄养在家。



七海家的忠犬，与七海最为亲近。



突然出现在主人公面前的奇怪人物，从眼睛来看不太像人类。

A和B的选择

对话里的选项均为二选一。根据选择，对手的反应和获得的眼泪数量都会变化。面对一个问题，玩家可能会产生是否把两个答案都选一遍的烦恼。





◀▼到底是叫醒他还是装作没看见？

与妖怪们的战斗

游戏中还有BOSS战等待着玩家！A键为攻击，B键为进入无敌状态、闪避对方攻击。虽然B键很好用，但使用过度会受到妖怪的鄙视，战斗结束后获得的眼泪数量减少。







▶▼仅仅用十字键和A、B两键便可完成的简单操作。



光环视频收录

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

遥远的过去——沉睡，将会创造出被隐埋的命运

阿库娅 Aqua

被键刃选中的勇者之一，与维恩图斯、泰拉师从同一个大师。性格非常认真仔细，是三人中最严谨的一人。一直担心牵挂着维恩图斯和泰拉两人。

维恩图斯 Ventus

爱称"维恩"，是三人中年纪最小的一个，对各种事物都抱有着兴趣。从外表来看和《王国之心 358/2天》中的罗克萨斯毫无二致，但两人之间的关系仍是个谜。

泰拉 Terra

操纵键刃的青年，三人中年纪最大的一个，是三人组中的队长。另外，对维恩图斯来说，他也是个兄长一般的人物。虽然平时看上去非常冷静，但为了朋友他会毫不犹豫地拿起武器。

期待度 S

文 雷伊 美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

王国之心 梦中诞生

キングダム ハーツ Birth by Sleep

Square Enix	RPG	预定2009年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.74 P11/Vol.80 P38/Vol.95 P24/Vol.100 P46

距离本作的上一次报道已经过去了将近一年时间，不过这一年并没有让FANS白等，因为这次的超大篇幅报道中包含了超多的信息量，肯定能让苦苦等待的玩家们看个过瘾。当然，比起对着报道"望梅止渴"，FANS显然更想早日玩到这款备受期待、却又迟迟不肯降临的PSP大作，对此制作人野村哲也表示："本作不会让玩家等太久"，"发售日大致是在《最终幻想XIII》之后，所以如果没有意外的话，我们将会在明年2月份之前玩到这款神作，大家再耐心等待一段时间吧！

Castle of Dreams 梦幻城堡

在迪士尼的世界中进行冒险是系列的一大特色。本作中《灰姑娘》的世界是首次出现在系列之中，玩家们可以在“梦幻城堡”中展开冒险。泰拉、维恩和阿库娅三人会分别遇到仙杜瑞拉，帮助她参加舞会。

仙女教母 Fairy Godmother

能够自由操纵魔法杖的仙女，出现在单纯地坚信着自己梦想的仙杜瑞拉面前，对她施放了效果可以持续到0点的魔法。

仙杜瑞拉 Cinderella

坚信着幸福总有一天会降临到自己头上的少女。被继母和两个姐姐欺负，要干遍所有的家务。靠魔法之力穿上晚装，在舞会上遇到了王子，但这样的魔法却有着时间限制……

本当にありがとう

杰克 Jaq

住在仙杜瑞拉家中的老鼠们的头儿。对平时经常照顾它的仙杜瑞拉非常感激，总想能够为她做点什么。

露西法 Lucifer

仙杜瑞拉的继母喂养的、有点狡猾的猫。在原作中不仅会妨碍仙杜瑞拉，也将她喂养的小鸟和老鼠视为敌人。仙杜瑞拉的爱犬布鲁诺是它的天敌。

▼▶维恩和阿库娅变得和老鼠杰克一般高矮，这个世界也和爱丽丝的世界一样，有着可以改变身体大小的机关吧？



シンデレラ 忙しそうだね

维恩图斯篇的故事

王宫里马上就要召开舞会了，仙杜瑞拉却被继母和两个姐姐命令打扫屋子没法抽身，就连准备晚装的时间都没有。于是，维恩和杰克决定帮她寻找制作晚装的材料。可是，有材料的房间却有露西法把守……

泰拉篇的故事

泰拉认为见到大师・塞阿诺特的关键是“纯粹的光明之心”，在不断追寻光明之心的过程中，他感觉到了仙杜瑞拉的内心就充满了这种光明……

夢を信じることが　光に光を宿したのか

阿库娅篇的故事

为了追寻维恩和泰拉的踪迹，阿库娅来到了梦幻城堡。在那里，她捡起了灰姑娘掉下的水晶鞋，结果被王子认为她就是自己要找的人，并被要求穿上水晶鞋。

ならば履いてみなさい

▲阿库娅来到城堡寻找维恩和泰拉，却阴差阳错地被王子当成了灰姑娘。

分别展开行动的三人

寻找大师・塞阿诺特的泰拉，追寻着泰拉的维恩，以及担心着两人的阿库娅。他们三人在游戏中并不会同时行动，而基本上是展开分别行动。不过在剧情中三人相遇的时候，他们会交换一下各自收集到的情报。用制作人野村哲也先生的话来说，单人通关时间将在15小时左右，而三人全部通关再加上当中的一些整备时间，本作的总体通关时间将在50小时左右。

ヴェンはあなたを追いかけて行ったみたいだけど、見かけはない？

迷人王子 Prince Charming

王国的王子。在舞会上邂逅仙杜瑞拉并一见钟情。将仙杜瑞拉留下的水晶鞋作为线索，一直寻找着她并希望能够与她结婚。

仙杜瑞拉（晚装造型）

深邃宇宙

Deep Space

来自《星际宝贝》中的史迪奇曾经在《王国之心 II》中作为召唤魔法出现。而在本作中，取自《星际宝贝》的世界“深邃太空”也将成为玩家们的冒险舞台。泰拉等人来到了作为《星际宝贝》一开始的舞台的巨大宇宙船，并遇到了“试验品626号”史迪奇。另外，史迪奇也会参加到战斗中来，并可以与玩家操纵的角色发动连携技。

ナビゲーション不能
ただちにハイパードライブ

试验品626号

Experiment 626

由强霸博士制造的试验品，拥有能够举起自己体重3000倍物体的巨大力量，并且有着媲美超级电脑的智力。它的行动原理是将破坏一切作为自己的本能。之后遇到了夏威夷少女莉萝，并被赋予了“史迪奇”这个名字。

强霸博士

Dr.Jumba

创造了史迪奇等626个试验品的科学家。虽然自称“邪恶的天才科学家”，但也有通人性的一面。因为着手研究违法的遗传因子实验，现在正在服刑中。





泰拉篇的故事

泰拉登上了一艘巨大的宇宙船，而这艘船恰好是将试验品626号运送到无人星球的银河联邦军的船。于是，泰拉不明不白地被卷入了帮助试验品626号逃亡的过程中。



阿库娅篇的故事

追寻泰拉、维恩的阿库娅遇到了麻烦，幸得试验品626号相救才得以脱险。阿库娅所说的『绊』，应该拥有着重要的意义吧？



维恩篇的故事

在宇宙船中游荡的维恩遇到了被关押的试验品626号。当维恩想要放走它时，却从它的口中听到了泰拉和阿库娅的名字。貌似试验品626号在遇到维恩前，就已经见过了泰拉和阿库娅。

◀被关押的囚犯试验品626号逃亡，应该是维恩放走它的吧。

▶虽然试验品626号能够听懂人话，但是由于此时它还没和莉萝相遇，所以只会说很少一部分话。它对维恩说的“ィズナ”应该就是“绊”（キズナ）的不完全发音吧。





试验品221号对泰拉紧追不舍

泰拉与试验品221号展开了战斗。试验品221号释放体内积蓄的电气，对泰拉展开高速冲刺。另外，它还会乘坐机器对泰拉展开攻击。原作中试验品221号并没有在宇宙船上登场，而进行了改动相信会给玩家带来新鲜之感。

试验品221号 Experiment 221

试验品626号的同门，能够自由操纵电力，并且非常喜欢放电。在《星际宝贝史迪奇》中，被莉萝命名为「小火花」。

甘图舰长 Gantu

银河联邦的军人，身高7米的鱼人型外星人。奉命将试验品626号流放到无人星球，却让它给逃走了。



《王国之心》史上

本作的战斗将继承系列一贯的“以简单操作体验爽快战斗”这一理念，并且将把这一理念进一步发扬光大。根据玩家的战斗方法改变“指令风格”，能够发动的必杀技也会发生变化便是本作的最大特征。下面，我们就来详细地对本作的战斗画面进行解说。

指令槽

使用下方的预设指令和基本指令给敌人造成伤害的话，指令槽就会不断上升。当槽升满之后，玩家便可变换指令风格，或是发动终结技。



预设指令

按△发动的“技能”和魔法的指令集合体。想要使用的指令必须事先设置在指令栏中。使用一次指令后会进入充电状态无法发动，但经过一定时间之后就可再度使用。

基本指令

包括了按○键来发动的“普通攻击”等基本攻击指令。当指令槽蓄满并改变了指令风格时，这里会追加该风格固有的连续技；如果没有变换风格，则会追加终结技的指令。

其他表示

右下角除了表示角色的头像和HP外，还追加了全新的“FOCUS”槽。当FOCUS槽积蓄到最大时，同时长按L和R键就会进入“连射锁定”模式。在限定时间内，玩家可以同时锁定多个敌人，并用特殊技将他们一网打尽。而蓝色的D-LINK槽的作用目前还不明朗。

是改变风格，还是发动终结技？

当指令槽蓄满后，会出现是改变指令风格呢，还是发动终结技这样的分岐。指令风格的变化，将会影响到槽积蓄过程中使用指令的种类等。使用过的指令，只有满足了变为某一风格的条件之后才可改变风格，在改变了风格之后就可以使用固有技。而如果没有达成改变风格的条件，虽然无法改变风格，但是会追加强力的终结技指令。

满足风格变换条件

战斗风格改变！



▲满足了条件之后，阿库娅的指令风格变为了炎系。当该风格的指令槽再度蓄满后，又会出现改变风格或是发动终结技这样的分岐。



没有满足风格变换条件

发动强力的终结技



▶就算没能改变风格，玩家依然能够发动强力的终结技，给敌人造成重创。

最爽快的战斗系统

CHECK POINT 终结技可以进化

终结技只要满足某些条件之后，就可以进化为更强力的状态。只要事先设置好进化后的终结技，那么战斗中就可以使用更为强力的终结技了。



▶有些进化后的终结技也会拥有各种特殊效果，比如泰拉现在发动的"锁定强袭"有一定几率让敌人停止行动。



▲从一个终结技派生出各种强力的攻击手段。

丰富多彩的指令风格

本作中的指令风格种类繁多，性能也是五花八门。在这里，我们从阿库娅的战斗画面来看看她的战斗风格的改变。顺便一说，战斗风格有些是某个角色固有的，而有些则是两人、甚至三人通用的。



阿库娅的特有风格 魔法祈愿



▲华丽地操纵漂浮在空中的键刃的阿库娅，最后画面中会出现闪光的蝴蝶结，并同时攻击周围的敌人。看起来有些像魔法少女。

自由操纵冰雪 钻石星尘



▲全身包围着冰冷闪亮的斗气的冰系战斗风格。这张图中的阿库娅将史迪奇当作球一样扔了出去，是两人发动连携技的画面。

让敌人沐浴雷击 雷电伏特



◀顾名思义，雷电伏特是雷系的战斗风格。对与水相关的敌人或者机械也许可以发挥惊人的威力。顺便说一下，雷电伏特是维恩也可使用的战斗风格。

CHECK POINT 泰拉的特有战斗风格

“致命模式”是泰拉固有的战斗风格。进入该风格后，泰拉的键刃会敲向地面，并向敌人发动致命的冲击波，是一个很符合泰拉这样的力量型角色特性的战斗风格。



▶冲击波虽然只有一发，但威力却相当强劲。

用动作指令采取特殊行动

“躲避滚动”等大家所熟悉的移动系动作，以及反击技等特殊行动，被统称为“动作指令”。动作指令必须先在菜单画面中设定好，才能在战斗中通过按键来发动。



反射脉冲

◀反射脉冲是在用反射防御防住敌人攻击时发动的技能。在反射防御发动后的瞬间画面中会有按键提示，成功输入之后就可以发动反射脉冲。





滑行转身

◀维恩的特有动作指令。在被攻击的瞬间按下特定的按键，就可以快速绕到敌人的身后。

操作角色不同，爽快感也会发生变化

在三位可操作角色中，泰拉是力量系的角色，阿库娅是魔法系，而维恩则是速度型角色。这次我们主要为大家介绍的是泰拉和阿库娅的战斗特性。

CHECK POINT 维恩是速度型角色

维恩图斯这个名字有着“风”的含义，因此他在游戏中的行动就和风一样迅速，是个典型的速度型角色。而他的特有战斗风格“极速咆哮”可以将他速度上的优势发挥得淋漓尽致。

▶在反射防御后可发动行动指令“反射冲刺”。





▲在《灰姑娘》的世界中，维恩要和露西法战斗。在游戏中，维恩是反手持键刃参战的。

力量型角色

泰拉





◀尽管泰拉是力量型角色，但他同样可以发动魔法，攻击方式很全面。

三人中单发威力最大的角色。通常都是单手持键刃，但有时也会双手握住键刃进行回转，威力巨大无比。



▲本作中的敌人「无知」（暂译，原文为「Unversed」）也有着各种类型，比如画面中泰拉要对付的就是弹奏着大提琴的奇怪无知。



▲这个无知会使用太鼓来攻击泰拉，它的音色会有什么特殊效果吗？

使用乐器攻击的敌人



▲这个无知除了太鼓和大提琴之外，还将小号作为武器来攻击泰拉。



▶阿库娅可以变换为炎系、雷系等强调魔法的战斗风格。她身轻如燕，动作也非常漂亮。

魔法型角色

阿库娅





擅长魔法，攻击和移动时的动作都有女性独有的优雅。通过以前公布过的战斗影像，似乎能够推断她在战斗中可以瞬间移动。





▲在《灰姑娘》的世界，阿库娅要面对原作中灰姑娘乘坐着前往王宫的马车。马车是为什么会变成无知的呢？

南瓜马车变成了无知？

◀▲南瓜车状的无知会吞食阿库娅，此时玩家必须快速连按〇键来挣脱。

与迪士尼角色协力完成的任务

游戏中也有一些需要护卫迪士尼角色的任务。比如在《灰姑娘》的世界中，就有着泰拉保护仙杜瑞拉、阿库娅保护杰克的任务存在。从图片中我们可以发现，泰拉的任务中还会出现一些特殊的指令，能否迅速准确输入无疑将会对任务结果造成极大影响。



▲如果按键成功就会迅速移动到仙杜瑞拉的身边。



▲仙杜瑞拉遭遇了危机，此时画面上出现了按键提示。



限定必杀技发动

▲移动到仙杜瑞拉的身边后，如果成功输入特殊指令，就可以发动该任务限定的必杀技"最后的舞蹈"。



▲护卫杰克的任务，如果此时发动设定在预设指令栏中的固有技"时间结合"的话……




◀▲画面上会出现按键提示，如果成功输入，就可以让周围的时间停止。阿库娅则会变出多个分身，同时对多个敌人展开攻击。

将地球失去的元素全部夺取回来！





NDS 元素猎人

エレメントハンター

◆NBGI◆A・RPG◆2009年10月22日◆日版

目前正在热播中的科幻新番动画《元素猎人》将由NBGI在NDS平台上推出同名改编游戏，这款以近未来的地球为舞台的作品，故事描写了2029年的地球上各种元素无故消失，从而导致人类大受打击。经过调查才发现，这些消失的元素被异次元世界的负地球“内加亚斯”（ネガアース）给吸取了。玩家在游戏中要扮演原作中的元素猎人（エレメントハンター）前往内加亚斯展开吸收元素、拯救地球的行动。

在任务过程中，玩家主要面对的是在地球上吸取各种元素、被称为“QEX”的凶暴生物，将QEX打倒后可以回收被它们夺取的元素。借助这些元素，猎人们将能够进行元素化学融合变身，此时所使用武器的属性也会一同发生变化。根据这个特性，在面对不同的敌人时，将武器变形为对其有特效的属性能大幅提升战斗效率，这是本作的一大特色系统。

游戏中各种各样的任务都是从地球卫星政府那里接取的，并且每个任务的最后都会有身形巨大的BOSS级QEX怪兽在等待着玩家。BOSS战中能够实现多方位的攻击，如跳到体型巨大的敌人身上直击其头部，又或者潜入其身体下方进行突刺，立体的战斗空间能让玩家体会到更多的乐趣。另外，利用NDS的无线通信功能，游戏最多支持3人协同作战。

（文：羽纹）



▲游戏中不乏体型巨大、看上去很有魄力的BOSS。





▲打倒敌人并回收元素，元素的使用是游戏战斗的关键。

在NDS上运动起来！

期待度 B

NDS 十大运动 DS运动10种

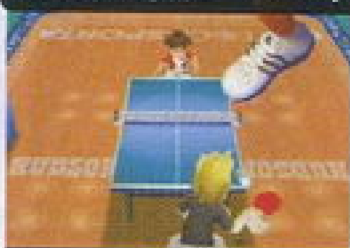
DECA SPORTA DSでスポーツ"10"种目!

◆Hudson◆SPG◆预定2009年12月◆日版

《十大运动》是诞生于Wii平台的一个体感运动系列，在全球范围内大受欢迎。而系列的最新作也将于今年12月登陆NDS平台，有了这款游戏，相信大家的冬天一定可以过得热火朝天。正如标题中提到的那样，本作将收录10种运动项目，而且这些运动项目和前两作中的无一重复。本作中预定收录的运动项目包括：雪橇、手球、乒乓球、扳手腕、跳伞、拉拉队、飞碟射击、高尔夫、登山、藤球。本作不仅可以单人游玩，还支持最多6人联机游戏，不管是联机对战，还是联机合作，都可以体会到其乐融融的乐趣。（文：雷伊）

乒乓球

游戏人数：1～2人



▲对国人来说再熟悉不过的运动，根据触控笔操作手法的不同，可以打出各种类型的球。最先赢11球的人就算获胜。

飞碟射击

游戏人数：1～6人



▲射手的左右会射出25个飞碟，看准时机、射落飞碟最多的射手就是胜者。

扳手腕

游戏人数：1～2人



▲比试力量的运动项目，用触控笔不断在下屏划动积蓄力量，然后看准机会将对手的拳头扣在桌上就算胜利。

乐高与你一起享受摇滚乐趣

期待度 B





NDS 乐高摇滚乐队

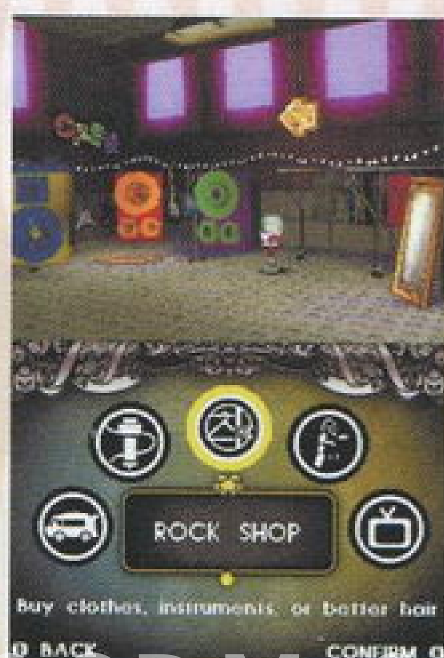
LEGO Rock Band

◆Warner Bros.◆MUG◆预定2009年冬◆美版

NDS版的《乐高摇滚乐队》是由TT Games与PSP版《摇滚乐队 不插电》的开发方Backbone Entertainment共同研发，所以本作中不仅融入了"《乐高》系列"的个性角色及幽默感，还能带给玩家无尽的摇滚音乐体验。游戏的玩法和界面都与《摇滚乐队 不插电》大致相同，玩家将要分别完成吉他、贝斯、架子鼓、演唱这四种音频的演奏，按L或R键即能左右切换音频。游戏的上屏将会详细显示玩家当前的得分以及五角星的获取情况，而下屏显示的是具体的游戏画面。官方透露，游戏将支持按键和触控两种演奏方式，按键部分是由←、↑、X、A四个键来完成，而触控部分则是用触控笔来完成，不过像这种音符下落型音乐游戏，使用一支触控笔来完成演奏似乎不太可能。游戏还很贴心地为新手玩家准备了"Super Easy"模式，使得他们能够在最短时间内掌握游戏要领。（文：伊娃）



▲本作也同样设置了能量槽系统。



▲在摇滚商店中能购买到很多服装、乐器等物。

叛逆男孩与变异泥怪的精彩对决

期待度 C

NDS **马克西米利安与变异泥怪**
Maximillian and the Rise of the Mutant Mudds
◆TAB◆ACT◆发售日未定◆美版

本作的故事情节可以用天马行空来形容，游戏中玩家扮演的是小男孩马克西米利安，在一次流星撞击星球事件后，他在邻居的后院中发现了长相丑陋而且看起来粘乎乎的泥怪，没多久整个星球都被泥怪占据了。幸运的是马克西米利安天生就是个神童，他能够为自己制造出各种先进的物品，比如他的除妖水枪以及功能齐全的背包。利用相克原理，使用水枪来攻击泥怪的效果可是非同一般，而背包能够让主角在平台间进行二段跳。游戏的操作非常简单，通过方向键控制主角行走，按A键跳跃（连按两次则可实现二段跳），按X键即可发动水枪攻击，L/R键则控制水枪的攻击方向。泥怪的体型大小不一，数量也比较多，但是在遇水后即会变成一滩泥水。泥怪在被攻击时都会进入愤怒状态，而且颜色都会由原来的灰褐色变为红色。

（文：伊娃）


▲马路上没有一个行人，只有成群的泥怪。


▲块头虽大但还是不堪一击。

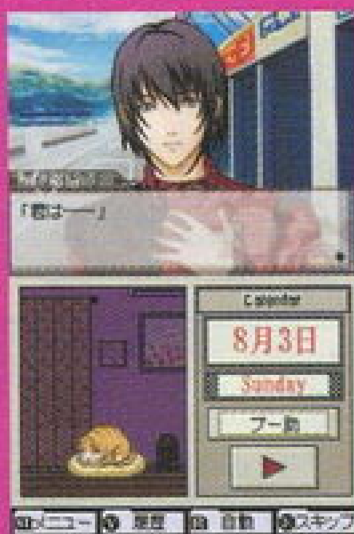
赛车世界的恋情

期待度 C

NDS **爱情信号**
SIGNAL
◆D3 Publisher◆AVG◆预定2009年秋◆日版

本作是一款以“赛车”为题材的女性向恋爱游戏，玩家在游戏中要扮演身为记者的女主人公泽渡美红，为改变“平凡”的自己而开始接触赛车的世界，并在采访过程中与众多性格各异的男性相遇，最终找到自己的真命天子，游戏中可供玩家攻略的男性角色共有八名。游戏的系统部分十分简单，玩家要做的就是不断点击按键阅读文字，并在出现选项时做出选择即可，玩家的选择会影响到故事的发展。另外自动播放、快进以及查看之前的对话等文字AVG应有的功能也一应俱全。在故事中会穿插有大量的精美CG图片，本作的CG足有150多张。重要的剧情部分均会加入语音，游戏的声优阵容十分豪华，有石田彰、森田成一、中井和哉以及森久保祥太郎等大牌声优。

（文：洋葱）



▲与车手藤宫留依的相遇彻底改变了主人公的人生。



▲选择采访的对象，这可是提升男性好感度的好机会。



▲不知下屏那只可爱的小肥猫会有什么作用。

警告！PSP上将发生大规模海战！





PSP 战舰炮手2 携带版

ウォーシップガンナー2 ポータブル

◆Koei◆SLG◆预定2009年11月12日◆日版

PS2海战名作《战舰炮手2 钢铁的咆哮》在添加了一些新要素之后即将移植PSP。《钢铁的咆哮》是一个以海战为主题的模拟系列，玩家要指挥自己的战舰完成各种各样的任务，升级自己的武器系统，并迎接更大的挑战。

本作的背景故事是完全架空的，以“找回和平”为主题展开故事。自行设计战舰是游戏的一大特色，玩家可以自由制定动力源、结构、火器等各种要素，打造自己独一无二的战舰，这些部件则需要玩家在完成任务、击破敌人的同时来收集。玩家的战舰攻击方式相当多，包括火炮、机关枪、导弹、鱼雷以及水雷等全方位攻击系统，同时舰载机也能帮助玩家骚扰敌人。游戏的任务模式也相当丰富，包括与敌人的战舰、潜艇、战机作战的任务，也有破坏建设施、援护输送船队等任务，甚至还包括与巨大BOSS展开的震撼性战斗。由于游戏使用了架空背景，所以玩家在游戏中可以生产反物质炮等充满科幻感的梦幻武器。游戏支持联机对战，玩家可以和朋友一起共同对抗敌人或是互相较量。

（文：盲先知）



▲玩家要指挥自己的战舰与大量的敌人展开战斗。



▲战前的作战会议，当前的目标是一艘超巨大战舰。

热血、硬派的校园青春生活等待着你



PSP 喧哗番长 携带版

喧哗番长ポータブル

◆Spike◆A・AVG◆预定2009年10月29日◆日版

《喧哗番长》是一款2005年登陆PS2平台的动作冒险游戏，玩家要操作主角往来于各大高校，和当地的番长们一决高下，最终成为人人敬畏的大番长，如此热血激昂的游戏如今将以全新的姿态正式登陆PSP平台。游戏中我们将扮演极东高中的番长田中靖男（田中ヤスオ），体验与其他高中番长的热血决斗，与女主角的恋情以及男子汉的友情，用拳头谱写出青春的乐章。

作为系列的初代，许多经典的系统都被后来的作品所继承，其中就有热血对视系统。当两个热血青年要进入战斗前，对视是不可避免的，而对视时成功说出有魄力的话，可以从气势上压制对方先行出手攻击，给予对方不小的伤害。游戏里还有超过100种必杀技可以使用，必杀技的演出效果非常华丽，虽然会消耗不少的气力值，可以给对手造成的伤害可是非常可观的。如此热血硬派的校园青春物语，你是否也跃跃欲试了呢？

（文：阿鲁）



▲看上去很Man的对手，不知道真正实力是否和他的长相一样吓人。



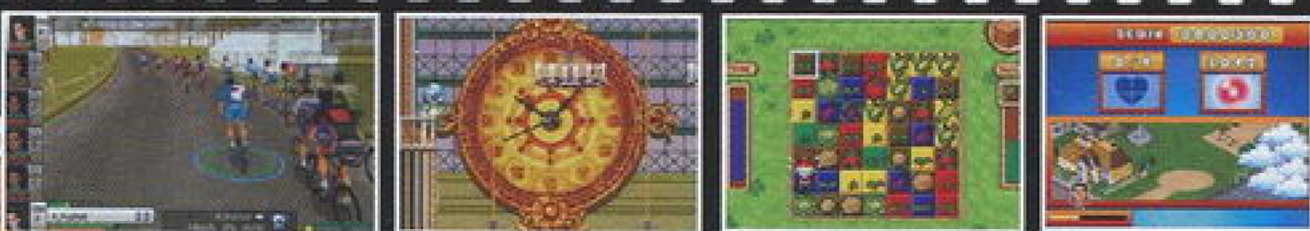
▲用眼神杀死你！



▲华丽的冰属性必杀技，这应该属于范围攻击吧？

文 翔Starry 编 LIKY





游戏一品轩

暑假过得真快，一转眼就又到了开学的时间，小翔想起以前暑假时曾经在家里经常过着床——饭桌——卫生间三点一线的“糜烂”生活，导致一回到学校就十分不适应。随着年龄的增长，寒假和暑假都会渐渐地消逝不见，合理的计划和安排好余下的每一个假期才不至于让工作后的自己后悔。最近NDS游戏市场缺少一线大作，也使得不少二线佳作纷纷抬头，比如本辑推荐的这几款游戏大家都可以找来试试。PSP方面仍然笼罩在“三五”系统的阴霾之下，新发售的游戏全基本都无法用自制系统运行。

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 喜欢猥琐瓦里奥的玩家
·2D动作游戏爱好者



NDS 怪盗瓦里奥 变相七杰（汉化版）

厂商	Nintendo	类型	ACT
怪盗ワリオ ザ・セブン			
版本	汉化版	编号	0817

手杖威力，变身——

某日，猥琐杰出青年代表的瓦里奥同学正在家边挖鼻孔边看电视，这时电视上开始播放一个怪盗奥尔登的动画片，于是小瓦一边吐怪盗的槽，一边妄想要是像奥尔登那样盗取宝藏就好了。突然小瓦眉头一皱计上心来，研制出了能进入电视机的电视头盔（不愧为猥琐杰出青年代表），他要进入动画片中与那个怪盗奥尔登一争高下！本作是一款2D的动作游戏，玩家需要操作瓦里奥在各个关卡中寻找宝藏、迎战奥尔登以及找到能够实现愿望的古代石板。游戏采用了按键加触控的操作方式，瓦里奥的移动和跳跃通过按键控制，而变身以及变身后的特殊操作则通过触控来完成。变身系统是本作的一大特色，玩家一般情况下使用的是普通形态的怪盗瓦里奥，随着游戏的不断进行，瓦里奥能够获得各种能力并变身为画家瓦里奥、宇航员瓦里奥、科学家瓦里奥等七种形态。每一种形态都有其独特的能力，比如宇航员瓦里奥能够进行射击，科学家瓦里奥能够发现隐藏的道路。玩家就需要运用瓦里奥的各种变身能力解开关卡中的一些机关和谜题，变身能力还能随着关卡的进行而得到强化。既然是瓦里奥游戏，那就少不了宝藏，游戏中存在着几种宝箱，要想打开宝箱，必须要完成一个限时的触控小游戏，成功后才能获得宝箱中的变身宝石、地图、收藏品等，另外消灭敌人和破坏物品也能获得财宝。游戏基本做到了完全汉化，不过比较关键的教程部分图片并未汉化，对玩家有一定影响。《掌机王SP》第58辑有本作的详细攻略。



▲要想打开宝箱，就必须要完成这样的小游戏。



▲变身系统是游戏的一大特色。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 加油！宇宙战警！

Go！Go！Cosmo Cops！

厂商	NBGI	类型	ACT
版本	欧版	编号	4136

由于一名宇宙警察Marq的失误，使得邪恶的宇宙生物Baboo!逃到了地球祸害人类，玩家需要扮演地球上的两兄妹Leo和Jenny，在Marq的帮助下化身为宇宙战警与邪恶生物进行战斗。本作的人设和画面都轻松活泼，十分吸引眼球。游戏刚开始玩家可以选择Leo或者Jenny，两人的关卡各不相同。本作需要竖着屏幕进行游戏，玩家使用触控笔控制主角像攀岩一样不断寻找支点进行攀爬，到达终点即为过关。虽然感觉玩法很简单，但游戏在一些细节上加入了大量其他元素来丰富本作的玩法。划、点、按、搓这些触控操作都会在游戏中灵活地用到。主角本身并不具备跳跃以及攻击敌人的能力，所以玩家还需要借助支点和能力提升道具来攻击敌人。关卡中存在着许多红宝石，玩家收集后可以用来购买额外的游戏模式。


▲玩家需要利用支点来不断进行攀爬。

推荐给 喜欢创意2D动作游戏的玩家・喜欢非传统异质操作游戏的玩家

NDS 星空导航

星空ナビ

厂商	Ascii Media Works	类型	ETC
版本	日版	编号	4132


▲在天体事典中，你能查看到行星以及星座等天体的详细资料。

之前的"iPhone进行时"栏目曾介绍过一款非常优秀的星空软件，而最近NDS上也发布了一款不可多得的星空软件——《星空导航》。本作借着今年是世界天文年而顺势推出，并被世界天文年的日本活动组委会评为"天体观测新工具"奖。软件的卡带中内置了一个感应器，将NDS向着星空，它就会自动探测到你所对着的区域是什么天体，并会在NDS上表示出详细的天体图和相关资料。如果你想在夜空中找星座，也可以先在软件中设定好要找的星座，然后向着星空根据屏幕的方向提示来转动你的NDS。当然烧录卡肯定就不具备这个观测功能了，不过软件还有天文现象模拟、星座查看、天体事典、观星常识等模式可供使用者随时使用。该软件的价格为8190日元，有浓烈兴趣的玩家不妨入手。

推荐给 对无尽的浩瀚星空感兴趣的人・天体观测爱好者

PSP 装甲核心 方程式前线 国际版（汉化版）

アーマード・コア フォーミュラフロント インターナショナル

厂商	From Software	类型	ACT
版本	汉化版	容量	约676MB

虽然最近在PSP上发售了《装甲核心3》，但由于5.55系统的悲剧让许多人都无法玩到。如果你对该系列感兴趣的话，那不妨来试试刚推出汉化版的本作。游戏的玩法类似于"高达"游戏，玩家需要操作AC机体在一个固定的场地中击败对手。不过游戏的手感和系统与"高达"有很大差别，本作在风格上趋于硬派，上手有一定难度。AC机体组装是游戏的核心系统，玩家可以自由装配AC的头部、躯干、手部等十几个组件，不同组件的使用都极大地影响着AC的机能。如果你对自己在战斗时的操作不太满意，那可以选择战略游戏风格的AI操作模式。在开始战斗之前，你可以设置AC的AI战斗风格、性能权重以及每30秒执行的主要战术，之后AC会自动根据你设置好的战术进行战斗，而无需手动操作。


▲游戏的系统比较复杂，上手有一定难度。

推荐给 喜欢机器人战斗游戏的玩家

NDS 牧场物语 疯狂耕作

Harvest Moon Frantic Farming

厂商	Natsume	类型	PUZ
版本	美版	编号	4150

本作是“《牧场物语》系列”的最新作，不过它摇身一变，成为了一款益智游戏。游戏以《与你共建海岛》的故事背景和角色设定为蓝本，某一天，小岛上突然疯狂地长满了农作物，玩家就要操作小精灵来完成收获农作物的任务。游戏的玩法就是要在一个田地中收获各种成熟的农作物，在收获的同时小精灵还会自动向邻近的四格田地浇水，以此来灌溉周围的农作物生长，当无法再收获成熟的农作物或者限定时间到则会游戏结束。在游戏开始时可以选择不同的角色进行游戏，每个角色都有自己独特的必杀技，另外还有金色作物、大型作物、连锁系统等来丰富游戏的玩法。虽然本作的教程解说有些冗长，但相信你只要将教程认真学习一遍，就能感受到本作的魅力。



▲这款结合了《牧场》元素的益智游戏充满了乐趣。

推荐给 喜欢《牧场物语》中收获农作物部分的玩家・喜欢益智消方块类游戏的玩家

NDS 遗忘之岛 卡纳塔与虹色之镜

ホッタラケの島 カナタと虹色の镜

厂商	NBGI	类型	A・RPG
版本	日版	编号	4086



▲玩家需要在这样的迷宫中不断探索。

《遗忘之岛 遥与魔法之镜》是Production I.G打造的一部3D CG电影，于今年8月22日在日本上映。本作则是根据电影的世界观而制作的原创故事：由于运动会上母亲的失约让卡纳塔觉得自己被遗忘了，此时母亲为了安慰他而为他读着童话绘本《遗忘之岛》的故事。突然间一阵黑影袭来，他因此误入遗忘之岛。为了返回现实世界，卡纳塔开始了收集虹色之镜的大冒险。这款A・RPG游戏不需按键，完全用触控笔进行操作，点住要前往方向主角便会朝该方向移动，点击目标主角便会进行攻击。玩具系统是本作的核心系统，玩家可以将玩具作为自己的同伴来协力攻击敌人，并可利用玩具的属性来解开机关，同时还能够用玩具来合成武器。游戏主要由7个迷宫构成，每个迷宫的深处都有一个BOSS等待玩家去挑战。

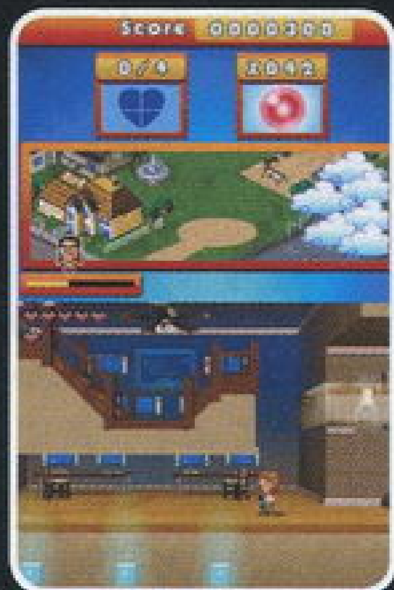
推荐给 喜欢A・RPG的玩家

NDS 奇石

Shorts

厂商	Majesco	类型	ACT
版本	美版	编号	4124

罗伯特・罗德里格兹是一位极具个性的电影导演，既能拍出《特工小子》这样的老少皆宜片，又能和昆汀厮混拍一些Cult电影。《奇石》则是他的最新儿童奇幻喜剧电影，于8月21日在美国上映。故事讲述了一个居住在郊外小镇的男孩获得了一块七彩的许愿石，由此而引发的种种事端。在游戏中，玩家就需要扮演这个男孩以及他的同伴完成关卡并打败各种BOSS。与大多数电影改编游戏一样，本作采用了3D画面2D玩法，玩家只需在关卡中消灭敌人清除障碍即可过关。游戏的角色并未采用电影的真人原型，而是使用的漫画卡通造型。玩家在每一章控制一名角色，每名角色的能力以及特殊攻击都有各自的特点。玩家一般使用踩踏来消灭敌人，当收集球体的数量达到100后便能使用特殊攻击。



▲游戏由多个章节组成每个章节有数个关卡。

推荐给 喜欢简单轻松2D ACT的玩家・对原作电影感兴趣的玩家

PSP 职业自行车队经理2009

Pro Cycling Season 2009

厂商 Focus Home Interactive　类型 SLG　版本 欧版　容量 约570MB

环法自行车赛是世界上规模最大的自行车公路赛，它共有20支车队参加，每支车队拥有9名车手。可以说，要想取得优异成绩不仅仅是个人的能力，还需要整支车队运用战术和策略，分工明确团队协作才能完成预定的目标。本作获得了环法自行车赛的授权，完整收录了今年环法的全程21个赛段，另外还实名收录了阿斯塔纳、丹麦盛宝银行等38支世界顶尖车队和旗下的车手。在游戏中，你作为车队的经理，需要根据比赛中各个车手的职责和体力耐力等状态对其发号施令，并考虑到当前的赛段地形和竞争对手的状况采用各种战术方针来使得车队的领骑获得最好成绩。你还可以通过购买和训练车手来提升车队的实力。除了PSP版，游戏还推出了PC版以及Xbox Live Arcade版。



▲玩家需要在比赛中随时注意车队中每名车手的状态。

推荐给 喜欢看自行车公路赛的玩家

一品短消息

NDS短消息

●《牧场物语 欢迎来到风之集市》（3182）发布了七夕特别汉化版，游戏修正了上一版的一些文本BUG，并将字体换为宋体，不过该版可能存在一些死机BUG。

●Tecmo出品，去年11月发售的RPG《思乡之风》（2873）发布了汉化修正版，该版本修正了一些对话，并重新制作了字库。

●Level-5出品，推理解谜文字AVG《斯隆与马克海尔的谜之物语2》（4151）发售。

●根据人气卡牌战斗漫画改编的卡片战斗游戏《Live On DS》（4118）推出。

●根据渡濑悠宇著名漫画改编的游戏《不可思议游戏DS》（4119）发售，本作是一款文字AVG。

●“《雷顿教授》系列”的第二作《雷顿教授与恶魔之箱》美版（4121）推出。

PSP短消息

●动作冒险游戏《天诛3 携带版》、女性向文字AVG《薄樱鬼 携带版》、“SIMPLE系列”的动作射击游戏《步兵2 战友啊，先走一步吧》、推理侦破文字AVG《山村美纱悬疑 京都鞍马山庄杀人事件》、女性向文字AVG《心之国的爱丽丝》、空战模拟游戏《伊尔2战机 猛禽》、动作冒险游戏《侍道2 携带版》这几款游戏的ISO镜像已经发布，但游戏都要求5.55系统，目前自制系统暂时无法进行游戏。

●《灵魂能力 破碎的宿命》放出了完美破解版，要求的PSP系统版本只需在3.60 m33以上即可，完美破解版能够在PSP的三种机型上正常游戏和存档。

●《世界足球 胜利十一人2009》由汉化小组推出了亚冠完整版，该版收录了32支亚洲各联赛中的强队，同时还更新了五大联赛的部分最新转会以及各联赛豪门的最新球衣。

●MMV出品的动漫改编游戏《家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发》放出了试玩版，不过该试玩版要求5.51系统。

似乎每年的E3展和TGS展之前总会有《莎木3》公布的传闻放出，第一次大家还认为是真的，但多两次后也就当笑话了。最近《莎木3》的传闻再次出现，称《如龙》制作人名越稔洋将从铃木裕手中接过《莎木3》的开发。确实，同门师弟《如龙》继承了《莎木》的风格，而且现在卖得红红火火，正统第四作也蓄势待发。此时SEGA如果将《莎木》重新提上开发日程，并交由名越打造是完全合情又合理的（名越还担任SEGA开发研究部总监以及家用机研究开发本部长，统筹SEGA所有的家用机游戏开发）。再加之最近两年SEGA的新作传闻都比较准确，所以说这次的传闻小翔觉得应该是比较靠谱的了。

文 tsukuyomi
编 胧月 美编 Juxi

光环视频收录

作为一款掌机移植作品，本作的素质再次超出预想。以往“技术的南梦宫”一般只做到街机往家用平台的120%移植，这次从高清次世代主机往机能尚不及PS2的PSP移植，细节固然有诸多损失，整体画面水准竟不遑多让。由于新系统和新角色的加入，本作从一定意义上成为一款全新的游戏，本次的特快就从系统以及“如何打好这款游戏”做下探讨。

推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

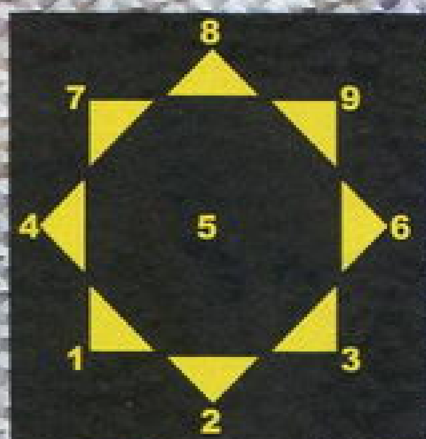
灵魂能力 破碎的宿命

ソウルキャリバー Broken Destiny

NBGI	FTG	2009年8月27日	日版
1～2人	6279日元	无对应周边	

基本操作

为了表述方便，与大多数格斗游戏一样，我们以电脑键盘右端小键盘的数字模拟PSP十字键/滑杆的方向布局。除了易懂的八个方向外，5代表不按任何方向键的回中指令（技表中以☆表示）。字母A、B、K、G分别代表四个最为基本的按键操作——A：横斩；B：纵斩；K：体术；G：防御。部分需要同时押下多个按键的指令中间以“+”连接，比如“A+B”，代表的是同时按下横斩和纵斩两个键。注意有玩家喜欢以“AB”来表述这一指令，这是不规范的，因为不以“+”连接的指令只能表示顺序按键，如“先按A再按B”。



GI

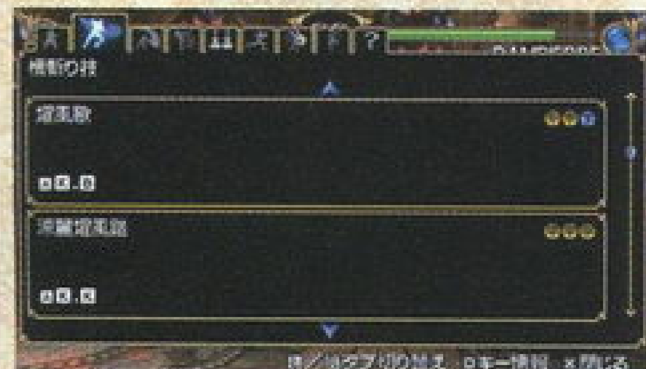
“GI”是以方向键+防御键完成的操作，将对方的攻击弹回去，并对其造成一定硬直，可予以确认追打。弹返的指令有两大类，分别是前方的弹返（6G、3G）和后方的受流（4G、1G）。前方弹返的有效时间较短，成功后对手小幅后仰，只要招式足够快，就能进行所有追打，不过有面临对方反GI的危险；后方受流的有效时间较长，成功后对手伏地，只能以足够快且追打地面的招式攻击，虽然回报不如前方弹返，但对方无法反GI，非常稳定。只要段位正确（6G和4G能GI上段和中段，3G和1G能GI中段和下段），GI的回报可谓相当高，尤其是3G和1G能破解掉游戏中最重要的中下二择，可是一旦GI失误（弹空），自己角色也会出现巨大硬直，被对方追打。

跳跃和下蹲

按7/8/9并不能直接起跳，必须在输入方向的同时按G键。同样，下蹲也必须用1/2/3方向配合G键完成。

滑键

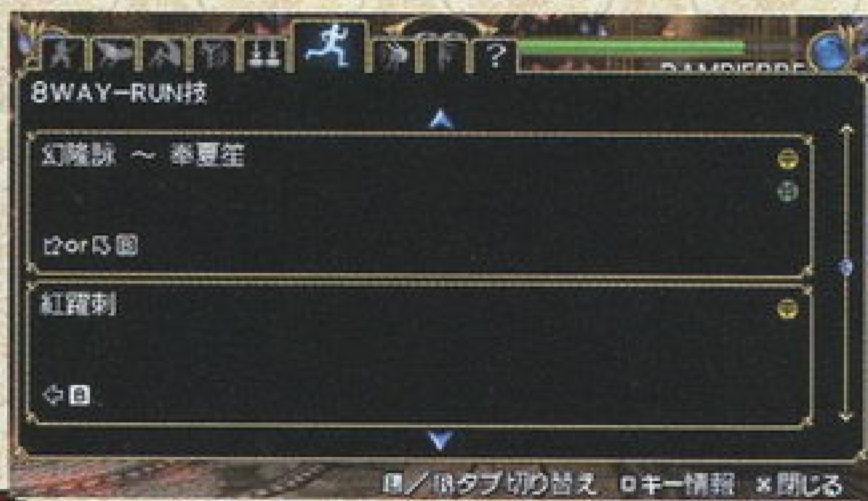
在角色的技表（Command List）里经常能看到一小一大两个字母摆在一起（如图），



该指令表示滑键操作，也就是轻点第一个指令后迅速切换到第二个（以第二个指令取消第一个指令）。书面上的滑键以字母的小写表示，比如图中香华的滑键操作，写成书面语就是“aK B”和“aK K”。除了技表中的滑键外，还有全角色通用的3个滑键指令：aG、bG、kG，可做出假装出招的虚晃假动作。

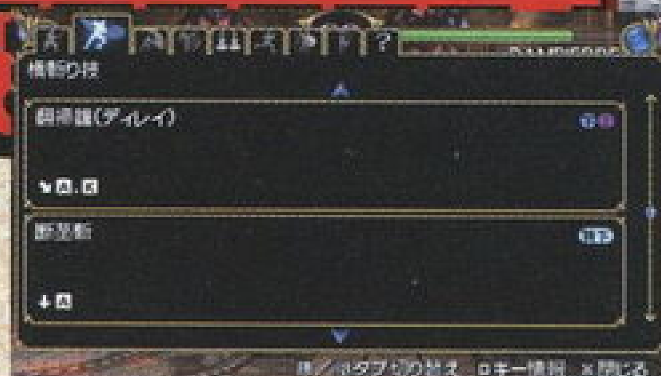
长按

技表中部分指令被涂成黑色（如图），表示该指令的长按。长按方向键能让角色在该方向上做长距离移动，直到松开按键为止，书面以“方向×2”的形式表示，如指令“33”代表长按3方向，玩家通过快速双击3也可在原地使出长按3时的招式。不同于方向的是，A/B/K/G的长按以加中括号的形式表示，如[A]，表示长按住A不放。角色HILDE有大量需要长按后放手才能出的招式，由于长按时间不同招式也不一样，不能笼统地以[A]或[B]概括，因此特别给HILDE的招式定义了以字母C（Charge）表示的长按蓄力，如一级蓄力A写成C1A，三级蓄力B写成C3B等。

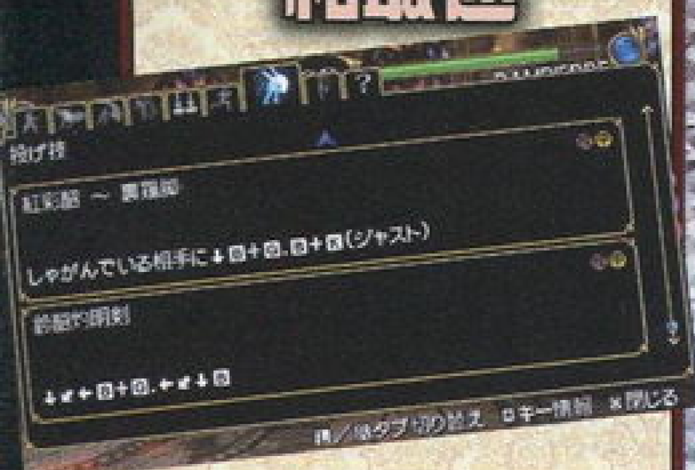


延迟输入

技表中附加ディレイ/Delay字样的指令表示该指令可延迟输入，根据玩家手控的延迟度，出招也会有相应的延迟。但需要注意可延迟输入的招都有一定的有效延迟时间，不能无限延迟。



Just Frame和最速



Just Frame指令和最速指令有如下共同点：1.输入指令严格；2.成功时角色身上会闪出白光。

Just Frame

多数FTG共通的词，简称JF，技表中以ジャスト/Just表示（如图），书面上写为：，图中香华的JF指令写成书面语即为“2B+G：B+K”。JF表示指令的输入有严格的时间限制，不能早也不能晚，否则都会导致指令失败。这类招式虽然存在一定的出招难度，但通常有攻击力高、破绽小、暴血等优点，熟练掌握主力角色的所有JF是通往高手的必经之路。

最速

和JF不同的是，最速则代表输入的越快越好，操作上类似滑键，但要求比滑键更为严格，书面以i表示，如AMY的i66B表示最快输入66B指令。

克制关系

理解游戏中的克制关系才能完善自己的立回，除了最基本的打击技与防御之间的互相克制能形成的二择外，还有“横移破纵斩、横斩破横移”，当然这些都是笼统的粗略叫法，有许多细节上的不精细，详见下文。

招式发生速度



快招克制慢招，这是最简单直观的克制关系。为了将“招式快慢”精确量化，《SC》的玩家们为游戏引入了“帧数”（F）概念。这里的帧数与影视里的概念不同，《SC》中的1F表示1/60秒。从指令输入起到招式产生攻击效果之间的时间称为招式的发生帧数，比如TAKI的A发生帧数为10F，所有投技的发生帧数为17F等等，数字越小发生越快。

玩家至此可能会产生一个疑问：既然快招克制慢招，那么如果招式快的角色一直出快招，慢的角色应该怎么应付呢?

为了解决这一问题，游戏中引入了“优势帧”和“劣势帧”的概念。

优势帧

绝大部分的招式在命中对方后都会有一定的优势帧，这个优势帧允许接下来自己比对方先动。比如，HILDE的AA（14F）命中AMY后+4（HILDE有4F的优势帧），在接下来的4F以内，AMY是无法行动的。这时HILDE再出AA的同时AMY出6B（11F），尽管6B自身的发生帧数比AA快，但由于HILDE有4F的优势，所以6B就无法抢过AA了。要取得优势帧除了招式成功命中对方外，也可以故意让对方防住自己的“加帧技”。比如CASSANDRA的B+K [B]（最大蓄力），即使对方防住，CASSANDRA也有4F的优势帧。加帧技的数量很少，且发生一般较慢，玩家不必担心平衡性被破坏。形成优势帧的过程俗称“加帧”。

劣势帧

与优势帧相对的，绝大部分招式在被对方防御后都会有一定的劣势帧，劣势帧导致接下来自己比对方后动。如HILDE的AA（14F）被防御后-6（HILDE有6F的劣势帧），在接下来的6F以内，HILDE是无法行动的。如果HILDE再出AA，由于自己后动6F，所以对方只要随便出个比20F（14+6=20）快的招就能抢断了。劣势帧除了被防御后会形成外，部分招式即使命中对方也会产生劣势帧，比如XIANGHUA的AA，打中对方后自己依然-2，可谓相当不利。形成劣势帧的过程俗称“减帧”。

破招



双方均在行动时，一方的攻击只要打断了对方的行动（包括打断出招、打断移动、打断跳跃），就形成了所谓的Counter Hit（CH）。Counter Hit是一种短暂的特殊状态，招式形成CH后不仅攻击力增加，获得的优势帧也会延长，还有一些招式会因CH而发生性能上的变化。

确定反击

确定反击简称“确反”，在我方优势帧（对方劣势帧）增大到一定程度时，造成其在相当长的一段时间内无法做出任何行动（包括防御）。只要使用发生帧数低于该优势帧的招式，就能切实命中对方，对手毫无补救机会。如CASSANDRA的236B被对方防御后-19（自己有19F的劣势帧），对方只要出任何一个19F以下的招就都能打中她。

招式段位

技表中所有具有攻击性的招式都有段位表示，段位共有5个：上、中、下、特中、特下。

上段

可站立防御，也可蹲下避过，能命中空中的对手，基本无法形成二择的段位，不过相应的有较快的速度或较大的攻击范围。

特中

全称“特殊中段”，无论站立或是下蹲都可以防御，能命中空中的对手，基本无法形成二择。与上段有所区别的是，特中是无法以下蹲避过的。

中段

在所有招式中所占比重最大的段位，可站立防御，但处于下蹲体势则会被中段命中，同样能攻击到空中的对手。与下段技共同形成游戏中最基本的二择。

特下

全称“特殊下段”，无论站立或是下蹲都可以防御，会被空中的对手避过，无法形成二择。优点是出招快且能回避上段，一般用于近距离的抢招。

下段

必须下蹲防御，站立状态下会被下段命中，但会被空中的对手避过。下段技通常在被防御后有比较大的破绽，会遭到对方的确定反击，与中段技共同形成最基本二择。



距离和刀向

比起速度和段位来，距离和刀向也许是每一招最难以掌握的性能。

距离

“距离”顾名思义指的是招式的远近，这点能很直接地从画面上看出来。受距离所影响的要素很多，最重要的是确反的形成。有时对方的劣势帧从数据上看很大，但由于距离不够却无法确反，如HILDE的下蹲状态中的C3B，虽然劣势帧很大，但AA、BB这样的招式依然无法形成确反。

我们都希望自己的招越长越好，但越长的招通常发生较慢，容易被快招打断；短招虽然很容易被对方后退避过，却有着速度上的优势。

刀向

如果以距离表示招式在直线上的攻击范围，那么刀向就表示平面上的攻击范围。每一招的刀向虽然很直观，可很少有人能全部记住。刀向概念的引入让“横斩破横移”变得很好理解，因为横斩的刀向接近水平面上的180°，所以只要距离足够，横移是无法逃出攻击范围的。但同样的，刀向也让“横移破纵斩”这句话变得相当不可靠。完全与水平面垂直的纵斩是很少见的，大部分纵斩依然有一定的水平角度（虽然比起横斩来小得可怜），如果角色的横移范围不能逃开该角度，依然会被招式命中。针对纵斩的覆盖面有选择性地移动，更容易避开对方的纵斩并予以确定反击。比如MITSURUGI的3B，刀向是从左向右，覆盖了他的左侧，所以我方应该向其右手侧移动；而同样是MITSURUGI，他的66B刀向为从右到左，覆盖其右侧，相应地我方应该往他的左手侧移动。因此，“横移破纵斩”必须修正为“避开刀向的横移破纵斩”才是正确的。

一击必杀

在屏幕上方的血槽两端各有一个圆球，随着防御次数的增多或被对方成功GI，该球的颜色就会越接近红色。当接近临界值时，该球的红色会发出闪烁的警示，如果此时被对方以A+B+K的“一击必杀起手技”命中，则会直接被一击必杀。另外，在闪红时如果继续防御或被成功GI，红球会突破临界值而爆掉，这时角色会做出后仰的动作，如果对方按下A+B+K，同样可以发动一击必杀。一击必杀起手技的追侧移性能很差，可以轻松避过。

爆甲

输入222A+B+K可主动爆甲，爆甲后己方防御力下降，但能解除魂槽的闪红状态，避免被一击必杀。

无法对战时，如何提高水平

这是很多人头痛的问题，大家都希望自己有个良好的对战环境，有很多一起玩的朋友，但一个系统较复杂的格斗游戏往往在受众面有所局限，下面就如何一个人练《SCBD》来分享一些新的。需要声明一点，合理的单人练习比盲目的对战虽然更有效率，但想达到真正的高手境界，依然离不开充足对人作战经验。

1.合理利用练习模式

从《SC3》起往后的所有作品都加入了伟大的（不夸张）2P指令记忆功能，使用方法为：在练习模式中按下START，选择“CPU制御”后把“制御タイプ”选择成“KEY RECORD”。下面，玩家就可以按下SELECT+L输入指令，让2P的CPU记录下该指令后再按SELECT+L退出。接下来，玩家只要再按SELECT+R就可以让2P做出之前记忆的动作了。听上去平平无奇的功能，如何应用呢？

这是练习拆招的最直接有效手段，比如我的主力角色是香华，想针对TAKI练习每一招的对策，该模式就可派上用场。比如TAKI的1BA214（PO）A，在实战中我发现无论如何都抢不过对方，甚至是2A都会被优势帧下的（PO）A打断，这时只要在练习模式里记忆2P反复使用这招，然后试验对应方法。经过试验，我可以蹲掉1BA的第二下，以起身技反击；假如我的反应很慢蹲不掉，也可以在防住1BA以后立刻出回避上段的6K或有弹返横斩效果的4A+B，都可以破掉TAKI接下来的（PO）A。这只是一例。反过来，也可以把2P选为自己的主力角色，试验自己的配招是否有破绽。如果有，该怎样弥补。

2.THE GAUNTLET

这个有着滑稽剧情的模式更重要的是其对玩家的训练意义。该模式共分34章，前4章为基础系统练习，后面为针对每个角色的对策训练。一个完全新手的玩家都可以从这里起步，渐渐迈向高阶。在角色对策训练下，玩家可以知道对方角色的得意技以及破解方法。

3.QUICK MATCH

有着丰富幽灵选手的对战模式，这一次AI的调整非常出色，不再像以前完全“铁壁防御”、只能凹确反才能战胜的无聊CPU了。虽然其灵活程度不能跟真人相比，不过玩家依然可以从中学到丰富的连技和配招，一些高级AI使用的往往是最大暴血连，像Akeelie的雪华。这里可以学到每个角色的基本战术及立回方法，玩家在背熟招表以后就可在此锻炼了。

玩后感



出色的画面和系统这些旧有优点不说，出色的对CPU战是相对于家用机版原作的毫无争议的进化。虽然没有了正统剧情模式，但本作的单机实际上比原作更加耐玩。不过联机对战的拖慢是小小的缺憾，加以练习虽然也不是不能克服，可用较多的角色会比较吃亏。

早在几个月前，我就开始关注这款可以将游戏与现实时间相结合的恋爱游戏了，游戏在日本的宣传力非常到位，各大日本知名书刊都能看到该游戏的大篇幅宣传。当拿到游戏正式玩过后发现作为一款恋爱游戏，涉及到的要素却意外地多，系统也比较复杂，于是我觉得有写一些东西的必要了。

文 阿鲁 美编 咕噜

推荐度 A

光环视频收录

NINTENDO DS

深爱 ラブプラス	Konami	AVG	2009年9月3日	日版
	1～3人	2Gb	5800日元	无

三位不同性格的女主角任你挑选



高岭爱花

CV：早见沙织

学年：高中2年级
血型：A型
生日：10月5日
星座：天秤座
喜欢的东西：做点心、钢琴
人物简介：与主人公同级，并且同属网球部，不管是学习还是体育都很拔尖，不过不善于交流的她始终给人格格不入的感觉，对此她自己貌似已经习惯了。



姊崎宁宁

CV：皆口裕子

学年：高中3年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：白羊座
喜欢的东西：做家务、恐怖电影
人物简介：比主人公大一届的学姐，同在一家餐馆打工，稳重、成熟的宁宁让她周围的人都对她十分依赖，不过似乎她不愿意主人公把她也当做姐姐一样看待。



小早川凛子

CV：丹下樱

学年：高中1年级
血型：B型
生日：8月17日
星座：狮子座
喜欢的东西：读书、音乐、玩游戏（格斗游戏）
人物简介：比主人公小一届的学妹，同为图书委员的她一点也没有把主人公当作学长的感觉，喜欢听音乐，但是经常都独自一人行动，从她打电话的只言片语中感觉到了异样，她到底有什么不为人知的秘密呢？

和大部分恋爱游戏一样，游戏开始后就是选名字的环节，不过本作在选择了名字后还可以选择该名字的发音，这样女主角就可以在游戏中以这个发音来称呼玩家，这比之前那些一看到主角名字就用空白音或者其他称呼来代替的做法要贴心得多。

普通模式

游戏进程

游戏正式开始后会有两次固定的选择，根据所选内容的不同会决定玩家的性格以及房间的装潢，之后就会遇到其中的一位女主角。随着日子的推移，其他两位女主角也会陆续登场，不过第一次遇到的女主角对玩家的基础好感度比其他两人要高，因此更容易与她拉近关系得到她的告白。游戏里女主角一共只有三位，玩家有100天的时间来与女主角发展关系，虽然可以同时周旋于她们之间，不过这会引起其他女主角的嫉妒，这样一来就会大大延迟告白的时间，想要女主角快速告白进入恋爱模式的话就要专一，一般来说60天左右就可以完成从朋友到恋人的转变了，游戏的三个记录刚好对应三位女主角，因此游戏时就不要脚踏多条船了，这是浪费时间的行为。



日程安排

和Konami的经典恋爱游戏“《心跳回忆》系列”一样，本作同样需要玩家自己安排课程来增加各项能力，在游戏中每天被分为4个时间段，玩家可以在每天早晨决定好一天的安排，不同的课程对应增加的能力各不相同，进行选择后各项能力的大致增幅会很直观地显示出来，实际的增幅会根据当时女主角的Q版头像做出的评价发生变化，不过变化的



幅度不大可以无视。

游戏一段时间后，在选择课程时会出现右下角有各种颜色小勾的情况，这代表特定课程。小勾的颜色代表左屏对应颜色的能力，如果该能力达到特定课程所规定的值时，就会获得最高评价，从而增加不少能力值，反之则会得到低评价，如果基础能力不足就不要选择带小勾的课程了。右下角有女生头像时就代表可以触发这个女主角的特殊事件，这是收集CG和增加好感度的重要途径，一旦出现后要优先选择。



短信



触发女主角的某个特殊事件后，就可以获得她们的手机号码，然后在早晚就可以给她们发短信了。玩家在早上和晚上都只能发送一条短信，因此一定要给想攻略的女主角发，很多时候其他女孩也会主动发短信给玩家，回复短信就没有条数的限制了，只要在允许的情况下可以回复多条短信。回复短信后同样不能再发送短信了，因此尽量先发送再回复，最大限度地和她多增进感情。不过短信不一定每次都要回复，比如爱花有时候会发出她已经睡觉了的短信，如果此时回复的话反而会降低好感度，回复短信前一定要仔细查看短信内容。

能力值对女主角的影响

每个女主角对玩家各种能力的关注度各不相同，爱花比较关注运动和魅力、宁宁比较关注感性和魅力、凛子比较关注知识和感性，想尽快提升女主角的好感以及特殊事件的发生频率，就要尽快将对方关注的属性提升起来。当然能力的提升只是一方面，一起回家、一起上学、打招呼的方式、特殊对话时的选择都会让女主角对玩家的好感有所增减。被告白进入恋爱模式后，玩家在之前的能力会继承，由于恋爱模式涉及到吸引力这一要素，因此前期还是尽量让所有能力都得到提升，不然不利于后期的发展。



恋爱模式

被女主角告白并看完通关动画后就可以进入游戏的核心部分——恋爱模式了，可以说这个模式才是游戏的真正开始。读取记录后会出现两个模式供玩家选择，下面便对恋爱模式进行详细的讲解。

真实时间模式

这就是之前宣传时所提到的“只要打开NDS就能见到她”的模式，该模式采用真实时间制，将游戏和现实紧密联系在一起。游戏里女主角和普通高中生一样按时上学、回家，在学校里你可以发短信叫她出来和你聊聊天，谈谈心，当然尽量在下课时间再叫她出来，不然影响学业就不好了。

虽说在真实时间模式里可以模拟现实状况与恋人进行各种交流和活动，不过在这个模式里玩家所做的任何事都需要消费左上方的行动力，刚开始行动力最大值为30，如果保持每天都进入这个模式，行动力最大值会有所提升，不过发短信、回复短信、制定课程、约会等等都要消耗行动力，实际上在这个模式里每天是做不了多少事的。

不过在这个模式里，能力值和吸引力的增长速度是最快的，制定的课程会随着时间的流逝自动完成，由于制定课程需要消耗行动力，因此就算是已经过时的课程也是可以完成的，这样一来玩家就不用每天都早起提前制定课程了，算是个比较贴心的设定，而且完成课程时所触发的与恋人的对话情节是可以通过回想的方式来查看的，因此玩家有必要每天都进入这个模式来增加能力以及回收好感度，这个模式和跳跃时间模式是可以随时进行切换的。

跳跃时间模式

这其实就是普通模式的进化版，当然由于已经有了恋人，其他两位女主角自然就知难而退了。每天的进程和之前一样，设定课程、发短信、一起上学、一起回家等等，由于和女主角关系的进步，短信的内容也会更加暧昧。这个模式里，每个课程所增加的能力值比普通模式要高很多，并且还多出了吸引力的设定，当然最重要的是在这个模式里可以打电话给女主角进行约会（デート）。

由于对方已经由朋友转变为恋人，行为上自然要比之前大胆许多，这点体现在一起上学和回家的路上。在普通模式中，我们是通过交流来促进双方的感情，而在这个模式中我们需要通过身体接触来进一步促进感情，对话完毕后玩家有几秒的时间来确定接触的部位，不过大庭广众下女孩子一般都是很害羞的，因此优先的选择是牵手（需要按住十字键的下方向然后再用触控笔接触手的位置），好感度高的时候还可以搂肩、摸头等，当然大家不能急于求成，爱情这个东西是慢慢培养出来的，要是一开始就对我们的女主角毛手毛脚的话可是会降低好感度的哦！



吸引力

每天的课程不但可以增加大量的基础能力，更是可以增加玩家自身的魅力，有了魅力才有吸引女孩子的资本，因此吸引力这一概念油然而生。在游戏中，吸引力以心型图标来表示，每项能力都可以最多拥有4颗心，心的数量越多，那么约会或者是真实时间模式中叫对方出来聊天的成功率就越高，而且各项能力吸引力的强弱还可以决定约会时特定事件的触发，甚至可以让对方到原本不愿意去的地方进行约会，由此可见吸引力对异性的作用是非常强大的。完成约会后会消耗玩家的吸引力以及基础能力值，因此整天想着约会是不行滴，还是要踏踏实实地提高自身的能力，毕竟女孩子不喜欢轻浮的男生。

约会

和女孩子的约会只能在周日，需要在平日里打电话进行预约，当然对方也可能主动打电话找玩家约会的。约会的地点只能选择Lv1以上的地点，不过如果是对方打电话主动约会到Lv0之类的地方也是可以的。地点的升级主要靠约会以及外出探路来提升经验，Lv0的地点则只能通过外出来进行经验值的累积，平日里外出只能在傍晚和晚上才能选择（触控笔长按图标就会有该图标的信息）。

能否成功进行预约主要跟好感度、吸引力以及对方对约会地点的喜好有关，当然其中最重要的因素是吸引力，要是吸引力全满的状态下，无论约会地点在哪里她都会去的。除此之外，吸引力还会对约会途中的某些过程产生影响，不同能力的吸引力的组合对约会行程造成的影响也各不相同，不过这都是延长约会时间、增加对方好感度的不二法门，因此尽量在各项能力的吸引力都在两颗心以上再进行约会。下面列出吸引力组合对约会行程的影响。

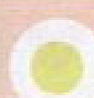


效果	所需能力的吸引力1	所需能力的吸引力2
吃饭时提问	知识	感性
发型变化	知识	魅力
服装变化	魅力	感性
换地方继续约会	知识	运动
约会途中的触摸模式	感性	运动
家门前的触摸模式	魅力	运动

吃饭时的提问可以改变她对你或者你对她的称呼，好感度高时对方还会问你喜欢的发色以及发型等，回答这些问题后她可是会为了你而改变的哦！约会的时间为周日，如果恰巧玩家在周日有空玩游戏的话，就在当天进入真实时间模式和对方来上一场真实的虚拟约会吧。在真实时间模式里不管是能力值还是好感度的增幅都大于跳跃时间模式，如果有时间就一定不要浪费了绝好的约会时间。



美梦模式



和女性好感度高的时候就会进入美梦模式，普通模式里可以和好感度高的三位女主角固定进入一次该模式，之后便需要在恋爱模式中才能发生。想要触发美梦首先要和对方的好感度高才行，其次需要在平时见不到她的情况下，也就是深夜，在深夜里进行游戏，选择睡觉（寝る）时就有一定几率进入美梦模式。由于是做梦，这时候的女主角都十分大胆，比如矜持的爱花身穿比基尼在海滩日光浴、傲娇的凛子变身成为被人丢弃的猫娘、温柔的宁宁化身为性感的黑丝女教师等，除了可以收集到精美的CG图片，还有其他意外的惊喜等待着玩家呢。

深爱模式

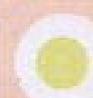
该模式需要在恋爱模式中进行，点击下屏的ラブプラス选项就可以进入女孩的房间和她一起度过美好时光了，无论何时只要进入该模式必定能见到她，哪怕她在睡觉也可以把她叫起来，不过好感度嘛……





设定





进入该模式后，点击左下角的图标（メニュー），之后便会出现几个选项。其中的第一个选项（目覚まし）相当于设定闹钟，只要在该模式中达到设定的时间后她就会温柔地将玩家叫醒，每天早上让“女朋友”叫醒自己然后投入一天的生活中是多么惬意的事啊！第二个选项（タイマー）相当于秒表，为了树立正确的游戏观，应该每半个小时或者一个小时就停止游戏让眼睛休息一下，不过游戏实在是很容易让人沉迷，一不小心就可能忘记时间，因此这个设定可以让玩家更好更健康地玩游戏，倒计时处在很显眼的地方让人一看便知。



剪刀石头布



当和女主角好感度比较高的时候就会出现第三个选项（じゃんけん），选择后就可以和心爱的人玩剪刀石头布的游戏了。在对方念完准备语之后玩家就可以对着麦克风说话出拳了，要是连续获胜不但可以获得对方的褒奖，更是可以获得服装作为奖励，在有了服装之后就可以通过约会来提醒她换装了。游戏时需要对麦克风喊出的自然是日语，剪刀的读法为チョキ（tyo ki）、石头的读法为グー（gu—）、布的读法为パー（pa—）。





对话互动



只要进入深爱模式，对方就会主动和玩家说话，当然玩家也可以主动找话题来了解对方的想法。游戏中收录了许多可以对话的单词和短句，对方的提问包含了玩家的兴趣、梦想、喜好等，不同的答案会让女主角出现不同的反应，甚至一些答案还会让她改变造型或者穿着来满足你心里的愿望，虽然可以说的单词量和现实比起来差得比较远，但是只要在流程中抓住女主角们的心态，就肯定能说出令她们有反应的单词，不过这就要求玩家的日语水平达到一定的程度，至少要能准确地读出单词才行，下面列举出部分提问和回答时的单词，主动为提问被动为回答，这只是其中的一部分可问答的单词，其他没被发现的单词就留给玩家自己去探索啦。

提问（主动）	今何时（いまなんじ）、色（いの）は、お话（はな）しよ、俺（おれ）のこと好（す）き、好（す）きな服（ふく）、スリーサイズ、体重（たいじゅう）、店（てん）は
打招呼（主动）	おはよう、おやすみ、ありがとう
称呼对方（主动）	叫对方的姓或者名都可以，当然叫对方希望的称呼是效果最佳的
肯定/否定（被动）	觉（おぼ）えてる、はい、しよう、そうだね、だいすき、いいえ、ぜんぜん、ちがう、忘（わす）れた
电影类型（被动）	アクション、アニメ、SF、ホラー、ラブロマンス
大型活动（被动）	コンサート、サーカス、ライブ
食物（被动）	イチゴ、おいも、カレー、寿司（すし）、ハンバーガー、ポテチ
服装（被动）	甘（あま）ロリ、セクシー、体操服（たいそうふく）、巫女（みこ）、水着（みずぎ）、メイド
颜色（被动）	青（あお）、黑（くろ）、水色（みずいろ）、绿（みどり）、紫（むらさき）
动物（被动）	ウサギ、タヌキ、ネコ
场所（被动）	アクセサリー、カラオケ、コスメ、ゲームセンター、动物园（どうぶつえん）、本屋（ほんや）、ブティック、游园地（ゆうえんち）、レストラン
特殊（被动）	胸（むね）

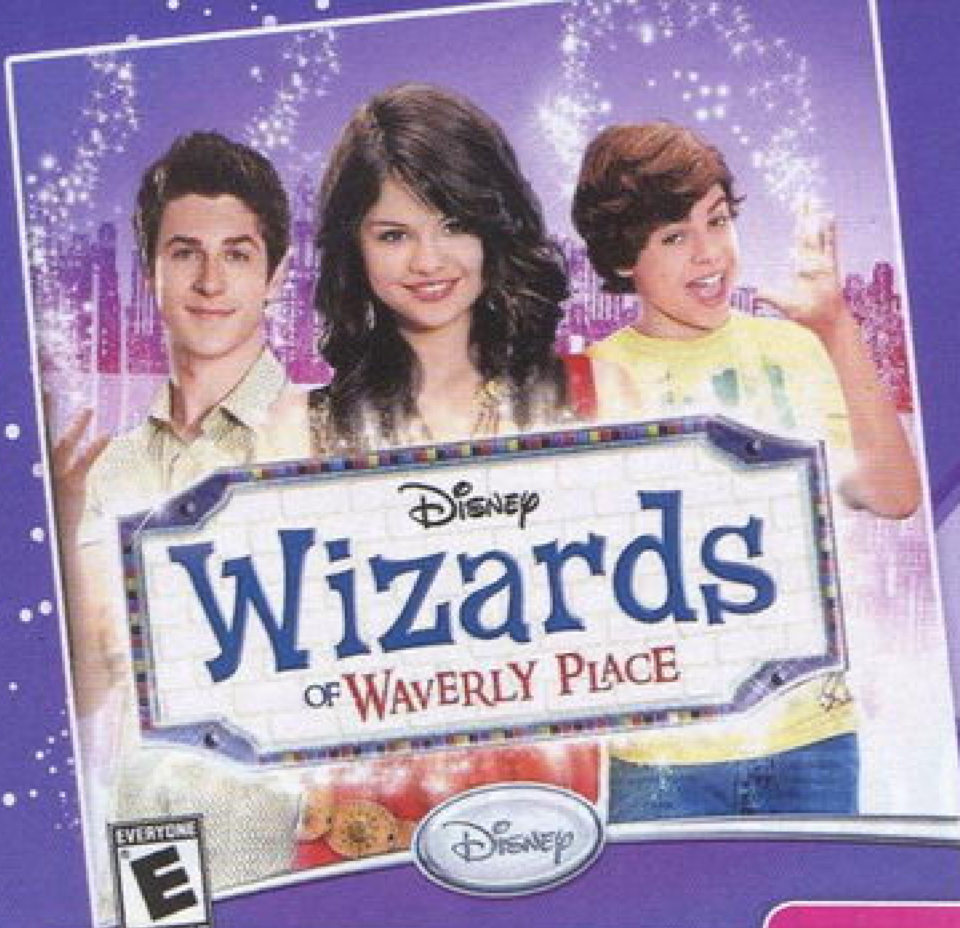
注意事项

由于游戏采用的是难得一见的“倒追”系统，因此不用担心女主角不上钩，当然前提是你不能故意躲着不见她们。女主角们的状态会随着玩家的言行而改变，只要不拒她们于千里之外就不会出现不理你的情况。每天的早晚都可以保存游戏进度，保存之后自动退出游戏，这个设定对于喜欢存档的玩家来说是不利的，因此在普通模式下没有约会或者特殊事件的情况下就尽量不要存档浪费时间了。进入恋爱模式后一定要在存档并退出游戏界面后再关机，如果游戏途中关机或断电的话，下次进入游戏会大大降低对方的好感度，这其实跟现实生活中的不辞而别是一个道理，请大家一定要记住这一点。

玩后感



从小到大恋爱游戏玩过不少，其中不乏精品，不过《深爱》在我玩过的所有恋爱游戏中，互动性是最高的，加上真实时间模式和深爱模式的存在，让虚拟的事物更加真实化，如果不是那劣质的3D画面，阿鲁都想买张限定版来收藏了！在NDS上谈上一场真实的虚拟恋爱也算是别有一番滋味啦。



本作是根据美国同名儿童剧改编的冒险游戏，该剧将魔法引入美国家庭的日常生活，剧情幽默并且充满都市风情。游戏中玩家可分别扮演卢梭家的三个小孩，学会如何面对并解决日常生活中发生的一系列琐事。





文 伊娃　美编 Juxi

NINTENDO DS

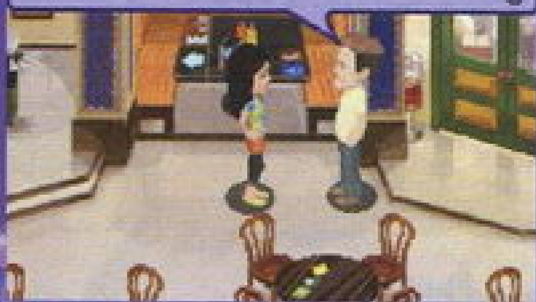
少年魔法师 Wizards Of Waverly Place	Disney	AVG	2009年8月25日	美版
	1～2人	256Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

剧情概要

游戏中的卢梭一家是做快餐生意的，因为爸爸出生自巫师家庭，所以Alex、Justin和Max三位主角平时在家里便会向他学习各种魔法。游戏就是围绕着三位主角从学习魔法到学会使用魔法解决事件而展开，而所有的事件都是发生在家庭和学校的日常琐事。

调查

游戏的29个场景中，都暗藏若干枚金币及一枚粉红钻石，玩家可使用触控笔点击场景中的物品来收集。粉红钻石的收集是用于解禁三位主角的各五款造型，而金币则是用于购买这些造型，有时金币还可以用于向占卜师购买有用信息。这两种收集物隐藏的地方并无规律可循，玩家只能将场景中的物品一一调查。很多任务中都需要玩家收集一些道具，已收集到的道具通过点击下屏左下角的收集袋按钮即可查看。



游戏介绍

游戏共有五大章节，每个章节里玩家扮演的主角们都会遇到各种各样的事件，有时是孩子们之间的嬉闹玩笑、有时是帮助家人打理快餐店，而有时则是偷偷向教授讨教只有大人们才能使用的魔法。游戏采取的是任务制进程，玩家只能随着剧情的发展一件一件任务地完成，每个章节过关后即会解禁下一个章节，但是只有当游戏全部通关后才能单独选择关卡重新玩过。游戏场地主要分为三大区域，细分为29个场景，每个区域间都是相通的。由于每个区域中的任务几乎不会涉及到其他区域，所以游戏时一般不会浪费玩家太多时间用于调查。根据剧情需要，游戏一开始只能操控Alex，不久后就能操控Max，到第四章节时才能自由选择三位主角。

操作

游戏的操作非常简单，基本通过触控笔就能完成。使用方向键或触控笔来控制主角移动，X/Y键用于后期三位主角的切换。每个任务的目标则可通过L/R键来查看明细，已完成的事件则会自动标记。

魔法及使用

主角们学会的基本魔法共有五种，分别是悬浮、移动、冻结、修理和解除魔法。每种魔法的实施方法都很简单，靠近目标物后点击下屏右下角的魔法棒按钮，然后点击目标物，再根据实际情况发动相应魔法即可。每种魔法都对应着一种笔画，玩家只需在屏幕上



全迷你游戏一览

游戏中主角们除了使用简单魔法解决各种事件，还需要通过完成众多迷你游戏来辅助完成任务，以下详细介绍游戏的所有迷你游戏任务。

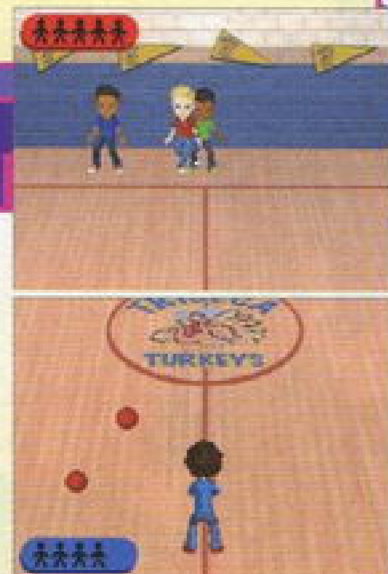
制作汉堡

制作汉堡是玩家面对的第一个迷你游戏任务，制作过程非常简单，上屏会显示具体制作材料图表，而下屏会显示每个步骤所需材料的形状，玩家通过使用触控笔将对应的材料都"拖"到正确位置即可。另外像番茄酱、胡椒粉等调味料在需要使用时则会发亮显示，可使用触控笔将它们均匀涂洒在材料上。



12 Ball

其实就是乒乓球游戏，不过不是按常规来打。发球点在上屏的对方区域，而且会不断发球出来，敌我双方的任务就是尽量将所有球都弹回去。使用触控笔控制球拍的移动，只要能将球接住，就能顺利将球弹回，最先漏接20球的一方则输。

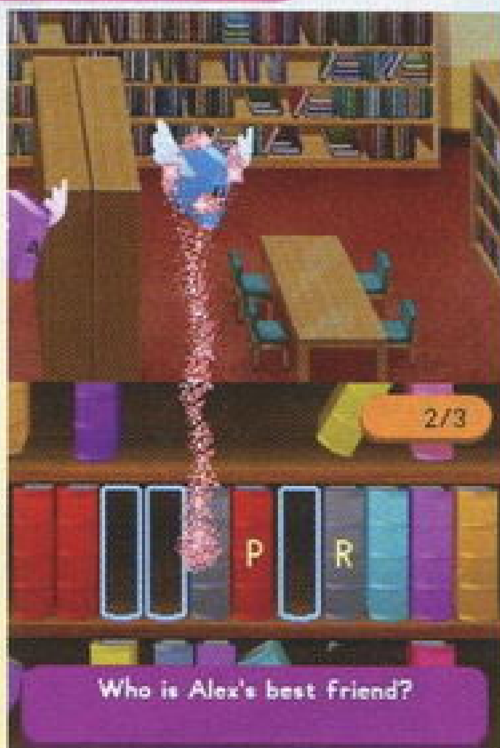


躲避球

躲避球游戏中，玩家要一个人面对对方三人，左右方向键控制主角移动，上方向键捡球。对方先投掷，我方可左右移动进行躲避，停在地上的球我方可捡起，使用触控笔由下向上划动便可将球掷回。敌我双方都共有5次机会，如果先将对方砸中5次则赢。

剧情问答

该游戏是考验玩家对游戏剧情的掌握程度，系统会给出有关游戏的共三个问题，答案只用一个单词即可回答，而玩家所要做的就是将屏幕上方随着书籍飞舞的字母抓获，然后放置到正确位置。其实玩家也并不一定要知道答案，因为游戏没有时间限制，所以将每个单词在每个位置上都尝试一次也能很快得出正确答案。

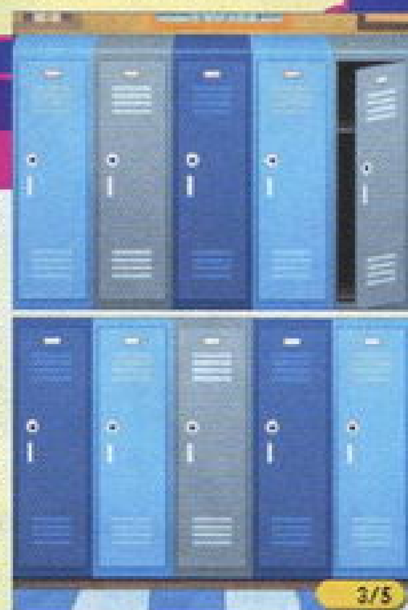


射击

游戏中，下屏会有一架发射器，上屏则会出现不同尺寸的分数牌，该游戏的目的就是在规定的时间内获得一定的分数。发射器的力度分为三档，将把手拉得越低则弹射力度越大。上屏的分数牌有三个尺寸，牌子越小，离发射器就越远，牌子由小到大的分数分别为20、10和5。

修理橱柜

学校里的学生橱柜经常会出现问题，很多柜门都无法正常关上，玩家必须要将其修好。该游戏就是测试玩家的记忆力，上屏中的五扇门会随机打开，玩家只要在下屏按顺序点击对应的柜门即可，五组测试完毕后游戏结束。



按正确方向画出即可。

如果魔法使用不当，则目标物会冒出一股黑烟，玩家这时则要重新点击目标物，再重新使用其他魔法，完成后点击魔法棒按钮即可退出魔法状态。注意，处于魔法状态时主角是无法移动的。



玩后感

因为改编自儿童剧，所以游戏的语言部分相对比较简单，有英文底子的玩家都能顺利进行游戏。游戏整体难度都不高，众多迷你游戏的加入给游戏注入了新鲜感，是一款不错的休闲娱乐佳品。

文 洋葱 美编 澄香

借用附着灵的力量解决人们的困难

本作是一款风格比较特别的文字游戏，虽然有着可爱的画风，但故事却意外地有些阴暗，游戏中的各种事件也反映了现实世界中不少社会问题。整个故事只有短短的十章，感兴趣的朋友不妨尝试一下。

推荐度 B

ツキビト™

NINTENDO DS

附着灵

ツキビト

SNK Playmore	AVG	2009年8月6日	日版
1人	2Gb	5040日元	无对应周边

故事介绍

从小就能看到一般人所看不见的奇妙生物，可是无论自己怎么努力解释，周围的人都不愿意相信自己的话，少女京子陷入了烦恼之中。渐渐地，京子的想法开始扭曲，最终决定放弃这个世界，放弃自己的生命。就在京子做足准备要离开人世的那一天，她遇到了一名失去记忆的神秘少年，少年使用了奇妙的手段让京子放弃了求死的念头，甚至让原本阴沉自卑的她突然变得开朗坚强起来。事后京子从少年口中得知，一直跟在自己身边的奇妙生物名为“附着灵”……

拥有特殊能力的主人公

失去记忆的神秘少年

◀与神秘少年的相遇改变了京子的一生……

小镇中的冒险

游戏一共分为十章，在每章中玩家需要操纵女主人公京子，借助附着灵的力量去帮助各位有困难的人们。小镇神社中挂满了写着人们烦恼的木牌，通过阅读上面的内容，玩家就能得到需要帮助的人的线索，并在小镇中展开探索。

女主人公拥有看透他人真实感情的能力，在游戏中，人的欢喜、愤怒、恐惧等各种感情被分为黄、紫红、蓝等各种颜色，交谈时若他人的内心出现了某种感情后，他们的头上就会出现对应颜色的小色块。玩家可以通过这些色块，来判断他们内心的真实想法。



◀小镇的大地图，玩家可用触控笔点击想去的地点。右下角三个选项从左到右分别是查看附着灵、记录以及进入当前所在场景。

各种感情所对应颜色	
欢喜	黄色
愤怒	紫红
哀伤	深紫
堕落	灰色
恐惧	蓝色
怀疑	绿色



迷你游戏

在寻找线索解决他人困难的过程中，玩家经常会遇到迷你游戏，只有成功将迷你游戏完成剧情才能顺利发展下去，下面为大家介绍一下迷你游戏的具体玩法。

附着灵之舞

玩法与《太鼓之达人》之类的音乐游戏极为相似。游戏开始后上屏下方的白条中会有乐符不断飘向右方，当乐符移动到白条右侧的黄点时，玩家只要在下屏找到与上屏对应的乐符，并进行点击即可。上屏最上方会显示我方附着灵与敌人的血槽，若玩家成功点击乐符对手的血槽就会减少，反之减少的则是我方，先将对手的血槽减为0即可完成游戏。

语言之战



战斗开始后下屏会出现各种内容的句子，首先玩家要用触控笔随便选择一句，接着这个句子就会被分割成四五块并打乱顺序排放，玩家需要利用触控笔在限定时间内按句子的顺序点击它们，将它们重新组合，成功后就会减少敌人的血量，反之减少的则是我方。

小知识

所谓附着灵，是一种在正常情况下肉眼所无法看见的事物，相当于我们经常在漫画小说里看到的"背后灵"。据说，每一个人的身后都有附着灵，附着灵会影响到人的性格以及运气。游戏中的主人公京子正是通过与其他人的附着灵进行交流接触，才让那些脾气暴躁、自卑的人得到了改变。

玩后感

大地图的移动比较不贴心，玩家无法直接选择远处的场景，需要一格一格走，而且每经过一个场景里面无论有没有事件都会强制玩家进去一次，非常浪费时间。故事初期还算吸引人，不过中后期就开始变得平淡无聊，有点虎头蛇尾。





虽说本作是一款二线作品，不过对于一个有十几年历史的系列来说，这种创新还是值得我们给予肯定的，如果你已经玩厌了走格子的机战的话，那本作可以让你体验到一个完全不一样的机战世界。

文 乌冬

美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

NINTENDO DS

超级机器人学园 スパロボ学园	NBGI	AVG	2009年8月27日	日版
	1～2人	1Gb	6279日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接







战斗

游戏中的战斗被称为“机器人对战”，对战双方分别控制由不同机体构成的小队来进行2对2的战斗，互相通过猜测对方的行动来选择不同的指令，以达到制胜的目的，可以说和我们以前认识的《机战》玩法有很大出入。

战斗流程

①选择机体

从编制好的小队中选择两架机体出战，两架机体必须是同一小队的。战斗中如果有机体被击破，则由后面的机体补上，全部机体被击破的话则判定为失败。

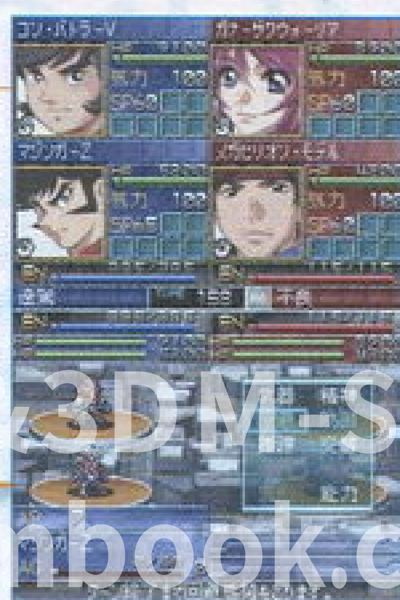
②选择战斗方针

战斗开始双方都有50点的AP，AP决定着机体可以做出的行动和行动的先后顺序，选择战斗方针的作用是让双方通过类似猜拳的方法，让获胜的一方获得多获得10点的AP，也就是说同等指令下可以先于对手行动，各战斗方针之间的相克效果如下。

	各个击破	一齐射击	强行突破	威吓射击	迎击态势
各个击破	–	×	○	○	×
一齐射击	○	–	×	×	○
强行突破	×	○	–	○	×
威吓射击	×	○	×	–	○
迎击态势	○	×	○	×	–

③选择指令

战斗方针决定好后，接着就要给机体下达行动指令了，这个部分可以说是决定胜负的关键，指令各都有着不同的效果，如选择武器



攻击和回避都在这里进行。指令需要消耗一定的AP，AP越少的指令发动速度越快，选择完要做的行动后如果AP还有剩余，则会自动累积到下回合。

指令	效果	消耗AP
武器	选择武器进行攻击	根据具体使用武器而定
精神	使用机师的精神	根据具体使用精神而定
回避	增加回避率，只有在使用过武器指令后才能选择	10
防御	减少被攻击时所受到的伤害，只有在使用过武器指令后才能选择	10
援护	让有援护防御技能的机体替换上场帮助自己承受伤害	10
交代	用小队里的其他机体替换自己	10
能力	查看我方单位能力	0
修理	场上指定我方单位HP回复2000，并且治疗异常状态	15
补给	小队的EN全回复	10
变形	拥有多种形态的机体可通过这项指令来改变形态，另外这些机体的特性很多都需要通过变形才能发动	5

④开始战斗

实行指令的阶段，根据之前的选择的指令，在这里可以看到这些指令产生的实际效果，指令的行动顺序可以从画面下方的行动槽确认。

精神指令一览

精神名	效果
自爆	给予场上所有单位自机HP量的伤害，不屈和铁壁有效，防御伤害减半
侦察	可以查看对手小队机体的能力值
加速	下次行动指令消耗AP减少50%
ひらめき	一次完全回避对手的攻击
狙击	一次攻击命中后的1～3回合里对手不能使用武器
集中	1回合里自机命中率和回避率增加30%
努力	下次攻击武器的属性发动几率翻倍
根性	自机的HP回复30%
必中	一次命中为100%，对方使用ひらめき的话则ひらめき优先
直击	一次无视对手的援护防御、特殊防御进行攻击，其中也包括不屈和ひらめき
不屈	一次受到的伤害固定为10
突击	3回合里攻击命中对手后必是会心一击，可以和热血、魂并用
应援	场上指定我方单位获得努力的效果
信赖	场上指定我方单位HP回复2000
铁壁	1回合里受到的伤害减轻为25%
献身	场上指定我方单位SP回复30
ド根性	自机的HP全回复
热血	一次给予敌人的伤害增加2500，不能和魂并用
幸运	使用的机体完成最后一击获得战斗胜利的话，报酬中金币的获得几率上升
祝福	场上指定我方单位获得幸运效果
かく乱	1回合里敌机命中减半，必中优先
气合	自机气力+20
觉醒	下回合武器指令使用的次数增加1回
脱力	场上敌机气力初期化
魂	一次给予敌人的伤害增加4000，不能和热血并用
补给	己方小队EN全回复
激励	场上指定我方单位气力+20
友情	场上指定我方单位HP全回复
再动	接下来行动的AP变为1
爱	场上我方单位的HP全回复，异常状态恢复

异常状态一览

名称	效果
感电	2～4回合内不能实行输入的指令
麻痹	1～3回合内不能实行输入的指令，受到攻击后恢复
スロウ	2～4回合内行动消耗的AP变为1.5倍
ヒート	每回合减少20%的最大HP
沉默	1～3回合内不能使用精神指令
狙击	1～3回合内不能使用武器

合体技一览

这次的合体技要求放宽了不少，只要合体技所需机体在同一小队即可发动，不需要两架机体同时上场，并且气力只要求使用的一方达到即可发动。

魔神盖塔系

武器名	所需机体
ダブルロケットパンチ	マジンガーZ+グレートマジンガー
	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ+グレートマジンガー
	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	マジンカイザーKS+真ゲッター1
ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザーKS+グレートマジンガー+真ゲッター1

超电磁系

武器名	所需机体
グランダッシャー天空剑	コンバトラーV+ボルテスV
超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV+ボルテスV

大空魔龙LEGEND OF DAIKU-MARYU

武器名	所需机体
スペリオルブースター	ガイキング+スペリオルスティンガー
デスファイヤー	ガイキング+キルジャガー
	スペリオルスティンガー+大空魔龙（无头形态）
キラーバイト	スペリオルスティンガー+大空魔龙（无头形态）
大回转コースタースイング	ガイキング+大空魔龙*

注 *为只能由前者发动



枪与剑

武器名	所需机体
ガン×ソード	ダン・オブ・サーズデイ+ヴォルケイン改
弾丸エルドラダン	ダン・オブ・サーズデイ+エルドラソウル
罪の眠り	シン・オブ・フライデイ+セン・オブ・サタデイ

神魂合体ゴーダンナー

武器名	所需机体
ダンナーコンビネーション（ネオ）	ゴーダンナー+ネオオクサー
ダンナーコンビネーション（ゴー）	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	ゴーダンナーTDM+セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	ブレイドガイナー+セレブレイダー

勇者王GAOGAIGAR

武器名	所需机体
超龙神・击龙神アサルト	超龙神+击龙神

钢铁神吉克

武器名	所需机体
ジーグバズーカ	钢铁ジーグ+ビッグシューター（新）*
マッハドリル	钢铁ジーグ+ビッグシューター（新）*
	磁伟俱+ビッグシューター（旧）*
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ+磁伟俱
钢铁神ジーグ	钢铁ジーグ+磁伟俱*

注 *为只能由前者发动

灵魂力量

武器名	所需机体
Cエクステンション	ネリー・ブレン+ヒメ・ブレン

机动战士高达SEED DESTINY

武器名	所需机体
コンビネーション・アサルト	ストライクフリーダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
ミーティアフルバースト	ストライクフリーダムガンダム+エターナル
	∞ジャスティスガンダム+エターナル
アストレイ・ダブル・ブレード	パワードレッド+アストレイBFセカンドL・LL

返乡战士

武器名	所需机体
ガウリ队总攻击	パンサー（ベロ）+パンサー（ガウリ）+パンサー（サラ）
マッドハンドシェイカー	アンダーゴレーム（ケジナン）+アンダーゴレーム（エンゲ）+アンダーゴレーム（ジャボリ）

机动战舰抚子 剧场版 黑暗王子

武器名	所需机体
フォーメーションアタック射击	エステバリスカスタム リョーコ+エステバリスカスタム イズミ+エステバリスカスタム ヒカル
フォーメーションアタック格斗	エステバリスカスタム リョーコ+エステバリスカスタム イズミ+エステバリスカスタム ヒカル

全金属狂潮

武器名	所需机体
ウルズ・ストライク	ARX-7 アーバレスト+M9 ガーンズバック（クルツ）+M9 ガーンズバック（マオ）
ウルズ・スペシャル	ファルケ+M9 ガーンズバック（クルツ）+M9 ガーンズバック（マオ）

苍穹的法芙娜

武器名	所需机体
ツインドッグ	マークザイン+マークジーベン
トリプルドッグ	マークアハト+マークドライ（咲良）+マークフュンフ
クロスドッグ	マークザイン+マークジーベン+マークドライ（カノン）+マークアハト

小队编成

小队是由玩家自己选择不同的机体组成，机体的强度由Cost决定，Cost由小至大分为1～6个等级，一个小队的最大机体数量为5，并且Cost总和不能超过15。另外小队的EN是共用的，EN量为每架机体的EN之和。

强化芯片一览

本作中的每架机体都有剪刀、石头、布中三种属性中的一种，不同的属性会对机体的能力和特性产生变化。持有石头的机体攻击力高，剪刀为HP、EN、装甲值高，包则是前面两种的折中。另外在战斗中如果自己机体持有的属性胜过了对方机体的话，还能得到最终伤害值加500的补正。

强化芯片一览

名称	效果
格斗ダメージ+（小）	格斗武器攻击力+100
格斗ダメージ+（中）	格斗武器攻击力+200
格斗ダメージ+（大）	格斗武器攻击力+300
射击ダメージ+（小）	射击武器攻击力+100
射击ダメージ+（中）	射击武器攻击力+200
射击ダメージ+（大）	射击武器攻击力+300
运动性+（小）	机体运动性+10
运动性+（大）	机体运动性+20
照准值+（小）	机体照准值+10
照准值+（大）	机体照准值+20
装甲值+（小）	机体装甲+300
装甲值+（大）	机体装甲+500
HP+（小）	机体HP+500
HP+（大）	机体HP+1000
SP上限+（小）	机师的SP+5
SP上限+（大）	机师的SP+10
ジャンケンダメージ+	机体属性补正的伤害+500
APカット（小）	机体的所有行动所需AP-3，3点AP以下的行动只消耗1点
APカット（大）	机体的所有行动所需AP-5，5点AP以下的行动只消耗1点

名称	效果
修理+	修理的回复量+2000
待机HP回复+	待机的HP回复量+300
ソーラーセイル	每回合的EN回复率+5%
スロウ无效	不会陷入スロウ状态
感电无效	不会陷入感电状态
麻痹无效	不会陷入麻痹状态
ヒート无效	不会陷入ヒート状态
沉默无效	不会陷入沉默状态
ASH TO ASH*	同时具有APカット（小）、待机HP回复+、ヒート无效、沉默无效的效果
果て无き探究心*	同时具有照准值+（小）、SP上限+（大）、ソーラーセイル的效果
ファブラ・フォレース*	同时具有ジャンケンダメージ+、スロウ无效、感电无效、麻痹无效的效果
ヒロイン・トリオ*	同时具有格斗ダメージ+（小）、射击ダメージ+（小）、运动性+（小）、装甲值+（小）的效果
最后的审判者*	同时具有射击ダメージ+（中）、运动性+（小）、照准值+（小）的效果
荒ぶる星神*	同时具备格斗ダメージ+（中）、装甲值+（小）、HP+（小）的效果

注 *号为要和GBA上的《机战》作品联动后才能获得

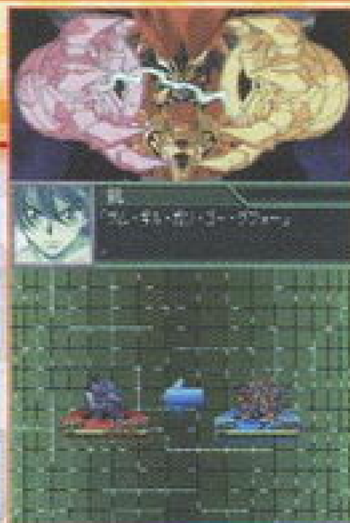


支线剧情

在各个场所有时我们能发现一些头上带有“S”标记的角色，上前对话便能触发游戏中的支线剧情，支线剧情的完成方法一般都是通过战斗。支线剧情的出现和主线剧情的发展程度有关，随着主线剧情的推进，支线剧情也会逐渐出现，不过支线剧情对完成的时间并没有要求，为了避免遗漏，建议通关后再回过头来完成。另外支线剧情的完成度可以在菜单的“サブシナリオ”处查看。



流程攻略



序

因为外星和异世界侵略者的出现，这个世界过去曾经历了几次战争，不过好在有一群优秀的机师和机器人的活跃表现，这些危机最终都得以解除。为了对抗这些万一再次出现的邪恶势力，军方决定培养机器人战斗方面的指挥专家，为此还特地开发出一套名为“机器人对战”战斗模拟系统，并把它用于培养指挥官的专门机构超级机器人学园里。

校长室

今天是佐伯辽驾正式转入超级机器人学园的日子，在青梅竹马同时也是学园学生濑户咲弥的带领下，辽驾先来到校长室。一番客套话后，校长把用来进行机器人对战的BASE交给了辽驾，并强调辽驾以后的训练就是围绕BASE展开。起初辽驾对学校的这种训练方法很不解，认为模拟战只是纸上谈兵，不过当他与校长进行了一场对战后，才发现BASE并不像他所想的那么简单。接着校长还补充到，校内的任何事情都可用机器人对战来解决，输的一方要听胜利一方的话，并且作为惩罚败者还会受到来自BASE的精神打击。



四条小夜的3个问题关系到获得的初始机体，具体的答案组合如下：

问题1	问题2	问题2	获得机体
○	○	○	ダンクーガ、バンプリアングランド
○	○	×	超龙神、ボルテスV
○	×	×	グレートマジンガー、Gゼロガンナー
○	×	○	ギル・ギア、シン・オブ・フライデイ
×	×	×	ファルケ、エンペランザ、ウィンダム
×	×	○	スターゲイザー、エステバリスカスタムリョーコ、ヒメ・ブレン
×	○	○	钢铁ジーグ、マークアハト、アファームド・ザ・ハッター
×	○	×	ガンダムヘビーアームズ改、オーガン、キルジャガー

固定战斗 VS南云裕一郎

第一场战斗非常简单，南云裕一郎只有一架机体，而且机体也不强，基本可以当成热身战，用来熟悉一下战斗系统。

二年生教室

见完校长后由班主任四条小夜带辽驾前往教室，但在教室门口，辽驾就和刚见面的同班同学轰刚太郎发生了一点小冲突，虽然冲突最后被小夜制止，但小夜觉得有必要挫挫辽驾的锐气，要求和辽驾进行一场机器人对战。战斗获胜后，虽然辽驾现在的这种言行暂时被得到了允许，不过看小夜的样子，往后辽驾的日子肯定不好过。之后辽驾还认识了同班的同学美仓特丝拉，不过她给人的感觉有点阴沉就是。

固定战斗 VS四条小夜

班主任还是有一定实力的，她的两架机体都是真实系，战斗中她多半会抓住我方的一架机体进行集中攻击，碰到这种情况要注意HP的回复。另外我们也可以利用她的这个特点来进行反击，一方面被攻击的机体多用指令和精神来减少伤害，而另一架机则集中火力攻击她较弱的一架机体，削减其战斗力。

购买部



下课后，咲弥领着辽驾熟悉校园，期间辽驾认识到了不少新同学，包括格斗达人冬云京香、全知学生会长望月葵、莽撞少女持田菜波和武器狂热少女天使吹雪。最后当他们来到购买部的时候，刚太郎的手下突然出现并向辽驾发起了挑战，战斗后还把刚太郎的挑战信转交给了辽驾。

固定战斗 VS刚太郎手下

这场战斗对方的机体配置和前一场差不多，出战前记得把前面获得的两架机体编入小队，这样就算战术再不行也能依靠数量取胜。

体育馆后面



辽驾应邀来到了体育馆后面，原来刚太郎一直因为之前的那件事不爽辽驾，要找辽驾用机器人对战单挑。单挑最终以刚太郎的失败而告终，因为受了精神打击，刚太郎摔倒在地，还把旁边的一个祠给压坏了，随后一个光球突然出现在祠的上方，并立即消失在空中。听到骚动后小夜老师和校长相继赶来，大家从祠的文献里得知原来这个祠在学园还没建成前就已经在这里了，祠里封印着一个妖怪“魅门”，如果它一旦被放出来，就会给人们带来灾厄。得知事态的严重，校长命犯下这起错误的辽驾找到魅门，并把它重新封印。

固定战斗 VS轰刚太郎

刚太郎的机体为マジンガーZ和グレートマジンガー，两架机体的装甲都非常厚，并且还会用威力绝大的合体技，是前期较为强劲的一个对手。这场战斗的要点是防住对方的合体技，合体技需要较多的AP来发动，如果我们能抢在这段时间集中火力把对方其中一架机体击破，那后面的战斗就会轻松不少，如果给对方达到使用合体技的条件了，就必须每回合都先用“ひらめき”或“不屈”来把伤害降到最低。对方两架机体中マジンガーZ的HP要少一点，建议先击破它，不过甲儿的精神里有“不屈”，如果我方机师精神里有“直击”的话最好是用上，以防万一。

中庭

为了得知魅门的去向，辽驾和咲弥前往中庭向灵异专家特丝拉打听情报，不过特丝拉以晚上辽驾他们要帮忙自己召唤UFO作为交换条件，可晚上辽驾有电视节目要追，于是辽驾提议用机器人对战解决，输了的那方就要听胜方的话。



固定战斗 VS特丝拉



特丝拉的机体是バイオヴォルケーノ、ドミネーター和レインボージャーク，其中バイオヴォルケーノ和レインボージャーク都是《机兽起源》里的机体，拥有特殊装甲，需要用“リ”属性的武器攻击伤害才不会打折，而有这种武器的同样都是《机兽起源》里的机体，没有的话最好先去通信中心抽到了再来，否则就只能慢慢磨了。另外还要注意バイオヴォルケーノ有地图武器，看到它气力够了的话最好先使用一次“脱力”，以保证安全。

三年生教室



战胜特丝拉后，特丝拉告知辽驾在三年生教室走廊的尽头有一间可疑的房间，说不定在那里可以找到些线索。不过当辽驾和咲弥找到那间房间时，却被紧锁的大门挡在了门外，这时路过的冬云京香觉得两人在三年生教室前偷偷摸摸便上前询问，可是辽驾并不想她多管闲事，于是一场战斗在所难免。虽然战斗是辽驾胜出，但最后辽驾还是把原由告诉了京香，得知两人的目的后，京香提出要帮助他们，当京香正想强行打开门时，天使吹雪突然出现并以不能破坏学校设施为由阻止了他们，没办法之下，三人只好去找学生会要钥匙。当辽驾他们走后，吹雪看四下无人便偷偷打开了房间的门，可她不知道已经察觉到不对劲又回头的辽驾和咲弥就站在她身后，当自己的秘密败露后，吹雪还不依不饶，最后只好用机器人对战来解决了。

得到了吹雪的允许，辽驾和咲弥终于进入到了房间内，可结果是这里除了武器什么都没有，原来这个房间是吹雪用来存放自己这些宝贝的秘密场所。辽驾搞不懂吹雪为啥对武器痴迷到如此地步，而吹雪为了辽驾让正视自己的爱好，提议和辽驾再进行一场机器人对战。



固定战斗 VS冬云京香

冬云京香的机体是ガイアガンダム（バルトフェルド机）、ブラウニー和コスモダイバー，其中ガイアガンダム和ブラウニー是主力，ガイアガンダム的特殊能力是变形会改变地形和提升自己的能力，战斗时要多留意自己武器的地形适应性，用适合的武器攻击。而ブラウニー则是以格斗为主的机体，HP不多，我们可以用低AP的武器集中攻击它，优先将其击破。最后一架コスモダイバー是修理机，基本没什么威胁。

固定战斗 VS天使吹雪

天使吹雪的机体是オーガン、アストレイBFセカンドL・LL、ライジン（gfk）512E1、ライジン（gfk）512E2，四架都是以射击为主的机体，而且都有地图武器，要格外小心。对方机体威胁最大的是オーガン和アストレイBFセカンドL・LL，两架机体的运动性都不低，アストレイBFセカンドL・LL还有特殊装甲，气力一旦足够使用地图武器时就会变得相当棘手，所以不宜让它长时间留在场上，建议先对它进行集中攻击。而オーガン的弱点则在于装甲比较低，当击破アストレイBFセカンドL・LL累积了一定的气力后，一招大招就可送它回家。

固定战斗 VS天使吹雪



这次的战斗要求双方派出的机体Cost总和不能超过6，吹雪的机体是オーガン和ガンダムヘビーアームズ改。战斗要点同样还是要小心地图武器，所以选择机体时最好是派有“脱力”的机体出场，除了地图武器外，还要注意オーガン的单体攻击也是很强的，最好是先解决这个忧患。

学生会办公室

从特丝拉的信息里找不到什么线索，辽驾和咲弥只好找无所不知的学生会长望月葵求助。不过当他们来到学生会办公室时发现望月葵并不在这里，只有刚太郎和菜波在这里争吵，原来是菜波一直缠着刚太郎向他打听一个人，而不知情的刚太郎已经被问得不耐烦了。当辽驾问起菜波她打听的人是谁时，菜波却坚持不说，为了让她开口，辽驾向她发起了机器人对战的挑战。

战斗后菜波告诉众人她寻找的男子是自己的哥哥，菜波的哥哥是超级机器人学园的学生，不过几年突然失踪了，她跳级进入这里的目的就是为了找哥哥。听了菜波的话后，辽驾建议让无所事事的刚太郎帮忙寻找菜波的哥哥，理由是刚太郎小弟众多，可是话一出口就被刚太郎拒绝了，没办法只好再用机器人对战来解决。最后战败的刚太郎不得不帮菜波的忙，而为了答谢辽驾，菜波告诉自己曾在旧校舍前看到过望月葵。

固定战斗 VS持田菜波

持田菜波的机体配置是ブレイドガイナー、フェイ・イェンwithVH、セレブレイダー和ゴッドガンダム，先出场的是ブレイドガイナー和フェイ・イェンwithVH，当被击破后就会派出セレブレイダー和ゴッドガンダム。她的机体里最有威胁的自然是ゴッドガンダム，本身机体能力就很强，并且还有明镜止水和底力，两个技能一起发动后后果不堪设想，但好在ゴッドガンダム是最后出场，如果这时我们有AP优势的话，建议用“热血”结合低AP武器的方法集中攻击，而如果没有AP优势，切记每回合使用“ひらめき”或“不屈”来减少伤害，ゴッドガンダム武器的AP都很高，设法躲过它的一次攻势后，下回合就有机会先手攻击了。

固定战斗 VS轰刚太郎

这次的刚太郎在原来机体的基础上增加了エルドラV和ボスボロット两台机体，ボスボロット的能力不高，主要要留意的是エルドラV，エルドラV是标准的超级系机体，HP多、武器攻击力高，还有多人份的精神，为了不被它拖入持久战，最好是先将它击破。另外因为刚太郎用的都是超级系机体，再加上很少用“必中”，一架高运动性的真实系机体专心于回避即可牵制住他。

旧校舍前



在学校后山的旧校舍前，辽驾和咲弥终于找到了望月葵，说明来由之后，葵表示自己对魅门的事一无所知，不过学生会的电脑里记录着自建校以来的事情，说不定会有什么线索，但问题是这台电脑不允许学生会以外的人员使用。在辽驾的再三恳求下，葵终于答应了辽驾的请求，不过条件是明天中午辽驾要和自己共进午餐。葵走后，身为青梅竹马的咲弥终于忍不住吃起了醋来，让辽驾和自己进行机器人对战。

虽然对战最后是辽驾胜出，但咲弥还是气冲冲地走了，留下一脸茫然的辽驾。而在同一时刻的另一边，特丝拉了开始了召唤UFO的仪式，不过在她念完一大串的咒文后，出现在她面前的竟然是……

固定战斗 VS濑户咲弥

这战的地形固定为平原，濑户咲弥的机体配置是ゴーダンナー、レインボージャーク、ゴーオクサー和ダリア・オブ・ウェンズデイ，其中大部分都是陆地适应性强或在平原战斗有优势的机体，不想吃亏的话我们也可以派一些陆地类型的机体出战，实在没有派可以改变地形的机体出战也可以，运气好的话换了个宇宙或海她的机体基本就废了。

ゴーダンナー和ダリア・オブ・ウェンズデ

イ是咲弥的主力，其中ゴーダンナー和ゴーオクサー有合体技，不过ゴーオクサー并不是首发机体，很容易让人误以为只有ゴーダンナー一架机而疏于对合体技的防范，记住当看到ゴーダンナー使用“气合”时，下回合就要小心合体技了。如果战斗中更换了地形的话，咲弥很大几率就会替换ダリア・オブ・ウェンズデイ上场，而ダリア・オブ・ウェンズデイ的机体性能正好是替换上场时将场地变为平原，ダリア・オブ・ウェンズデイ的运动性不低，再加上气力达到130后就会发动回避技能，所以一定要在它气力达到前将其击倒，否则就很难对付了。

购买部

第二天午休时，按照约定，辽驾准备去找葵吃午餐，本来辽驾打算叫咲弥一块去的，可是看到特丝拉好像找咲弥有事的样子，最后只好放弃了。半路辽驾突然想起自己没带午餐，所以又先来到购买部买面包，但中午的购买部挤满了买午饭的人，为了尽早去会长那，辽驾只好插队了，而被插队的男生当然很不爽，不管辽驾怎么解释仍然不让步，最后只好按惯例用机器人对战解决了。

另一边的学生会办公室，吹雪因为自己的武器存放地点正在和葵争论，面对死缠烂打的吹雪，葵没有办法只好到和辽驾到屋顶会面。

固定战斗 VS男学生

大众脸的实力自然不会强到哪里去，对方三架都是低Cost的机体，想节省时间用高Cost机体强攻即可。

屋顶





去屋顶途中辽驾把在祠的残骸里发现的古文书拿给葵看，葵从中解读出魅门的出现是为了满足有所求的人的愿望，不过在实现愿望的同时灾厄也会降临……

当两人边说边走来到屋顶时，一个突如其来的情况令两人傻了眼——一架巨大的UFO就停在屋顶上，而接下来更令人不解的是咲弥正一步一步往UFO的方向走去，任凭辽驾怎么叫都没反应，正当辽驾想出手拉住她时，特丝拉突然出现挡在了辽驾面前，不让辽驾过去，情急之下葵让辽驾拿出BASE与特丝拉对战。

辽驾胜出后，特丝拉因为受到精神打击昏倒在地，同时昏倒的还有咲弥，而UFO也在这时不见了。醒来后的两人对刚才的事一无所知，特丝拉只记得昨天在召唤UFO时看到了一个光球，并向光球说出了自己想见UFO的愿望。因为和古文书的记载非常相似，辽驾怀疑那个光球就是魅门，可葵说还不能那么快断定，并让他们放学后到学生会办公室详谈。

固定战斗 VS特丝拉

虽然此战有8回合的限制，不过一上来我方就有AP减30的优势，时间上是不成问题的。特丝拉这次的机体是ランスタッグブレイク、タングラム和バンブリアングランド，其中タングラム是主力，这台机体的HP上万，并且还有强力的地图武器，一定得优先解决。特丝拉的战法是先让バンブリアングランド对タングラム使用“应援”，让タングラム的武器特效发动几率翻倍，中了タングラム武器特效スロウ的机体行动时AP会变为1.5倍，这样一来我们就不能使用一些大威力的武器了，间接提高了タングラム的生存率，而当タングラム的气力足够时，特丝拉就会用“必中”和“热血”结合地图武器来清场。这种打法的破解的方法有很多，除了在タングラム使用地图武器前用强攻击倒它外，使用“脱力”或“狙击”都是不错的办法。

学生会办公室





放学后葵一人留在学生会办公室整理资料，资料显示校园中流传的可以实现愿望的地方还真不少，正当她苦恼地点实在太多没办法一一验证时，京香正好走了进来，于是她想到了利用京香来帮忙。首先葵套出了京香的愿望，并告知京香在校园的喷水池前许愿便能愿望成真，而京香则真的信以为真，一溜烟地往喷水池方向跑去。片刻后辽驾按约定赶来，不过学生会办公室空却无一人，这时葵急匆匆地跑过来，说京香出事了。

当他们来到三年生教室时，发现京香已经把这里男生撂倒了一大半了，并且还一直嚷着要和真正的强者决斗，正好看到辽驾出现，便把下个目标锁定为辽驾了。看到京香的不寻常举动，辽驾认为这肯定又是魅门搞的鬼，虽然救朋友义不容辞，可是比格斗的话辽驾当然不是京香的对手，所以为公平起见葵提议用机器人对战来分胜负。

固定战斗 VS冬云京香

冬云京香这次的战斗力增加了不少，虽然没有了ガイアガンダム，但作为补充的是キングジェイダー和强化型レイズナー，这两架机体的实力在超级系和真实系里都是名列前茅的。对付キングジェイダー的关键是要击破它那层防护罩，否则武器大部分的攻击力都会浪费，所以拥有“直击”精神的机体不可少，并且这作的“直击”连它经常用的“不屈”都能无视，封杀得可谓非常彻底。而强化型レイズナー则是慢热型，气力达到130后回避能力会大幅提升，只要有“脱力”就算压制住它了。至于剩下的ブラウニ一和コスモダイバー都是老面孔了，有了之前累积的气力想一回合解决掉它们也不是什么难事。

中庭

和特丝拉的情况一样，被打败的京香也晕倒了，葵让辽驾赶紧送她去保健室去，自己则留下来善后。醒来后的京香因为知道了自己是辽驾抱着来到保健室的，又不好意思地跑掉了，为了向京香了解情况，辽驾只好再追了上去。最后辽驾终于在中庭找到了京香，不过此时的京香还是表现得很腼腆，正当辽驾想进一步追问的时候，一帮学生出现将他们重重围住，二话没说便动起手来。

无奈对方人数实在太多，尽管辽驾和京香顽强抵抗，但最后还是被抓了起来。过后他们被带到一个奇怪的房间，而房间中央站着的人似乎就是这帮人的老大，不过当这个人转过身来时，着实令辽驾和京香吃了一惊，原来指挥这些人的并不是别人，正是会长望月葵。这时会长说出了实情，原来让京香去喷水池许愿是她计划的一部分，为的就是要找出魅门并实现自己征服世界的愿望。现在她已经得到了魅门的力量，征服世界的目标就在眼前，只要辽驾和京香肯合作，就答应不会亏待两人。不过这种条件两人当然不会同意，没有办法之下葵就对两人实施精神控制，强制让他们臣服于自己，虽然最后京香被控制了，但似乎辽驾没有受到什么影响，于是葵便亲自动手，和辽驾进行机器人对战。



固定战斗 VS望月葵手下

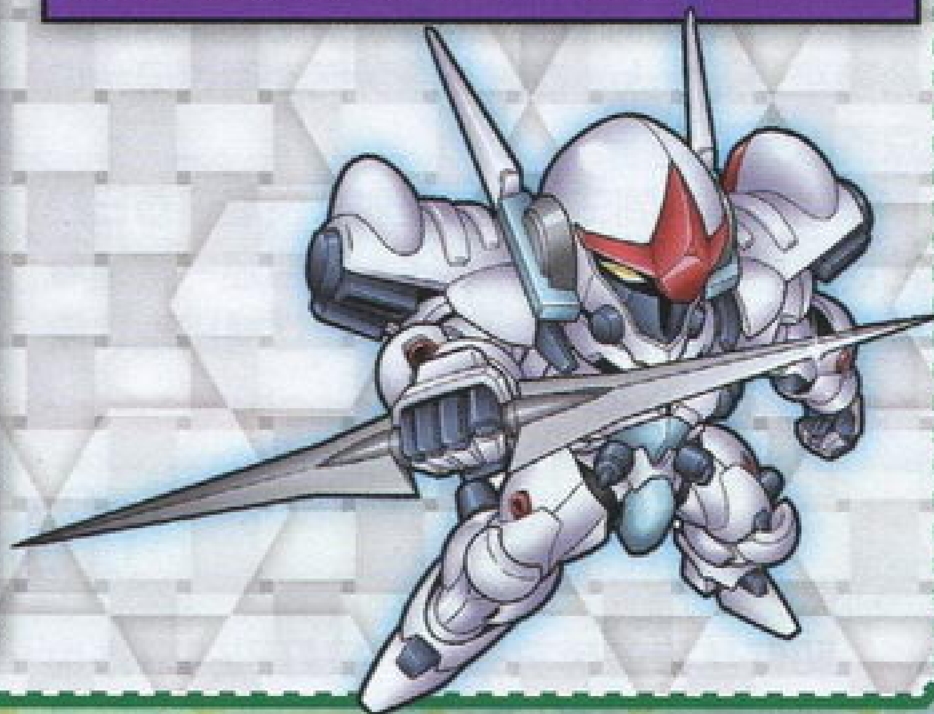
此战的规则为不能使用精神，所以纯粹是机体性能的较量，对方是随机的三架机体，并且大多数情况都是真实系，HP不多，我们只要使用高Cost的机体逐个击破就可以了。

固定战斗 VS冬云京香

这场战斗可以见识到京香的真正实力，她的机体配置为キングジェイダー、パワードレッド、アルトロンガンダム和スモダイバー，其中主力仍然是キングジェイダー，另外新加入的パワードレッド和アルトロンガンダム实力也不容小视。战斗开始时无论选择什么战斗方针，双方的AP都会先减50，这是此战的关键，谁能优先利用这50AP就能把握先机，最好能用无气力要求的强力武器结合“直击”、“热血”等精神争取在第一回合就把キングジェイダー击倒。击倒キングジェイダー后依然不能大意，パワードレッド和アルトロンガンダム都是高运动性的强攻型机体，并且它们的武器对气力要求也不高，我方机体没有精神指令的保护下很容易被它们联手干掉，同时面对它们两个时，一定要确保每回合开始前我方机体都有“ひらめき”或“不屈”傍身，等躲过了它们的攻击后再伺机反击。

固定战斗 VS望月葵

会长的实力非常强，再加上是连战，没有调整机体的时间，难度上比前一战还要高。葵的机体是ストライクフリーダム、∞ジャスティスガンダム、エターナル和ディアブロ・オブ・マンデイ，主力是ストライクフリーダム和∞ジャスティスガンダム，两架机体的运动性非常高，还有它们和エターナル无论哪两个组合都合体技，无论对上哪个都得小心应付。开场后如果场地是宇宙的话建议用有改变场地能力的机体将其换掉，因为ストライクフリーダム和∞ジャスティスガンダム有很高的宇宙适应性，我方缺少宇宙类型的机体时在宇宙打基本没有胜算，另外如果能换到海的话还能占点便宜。对付合体技最好的方法就是“脱力”，看准时机在对方两架机体同时使用合体技的回合使用，可以瞬间化解掉它们的攻势。



操场



战败后的葵终于恢复到原来的样子，不过因为她的野心害辽驾和京香吃了不少苦，最后还是难逃京香的“严厉”惩罚，而认识到错误的葵也保证不会再有下次，并答应全力帮助辽驾封印魅门。

大家从古文书的后半段得知，要封印魅门就必须先集齐拥有封印魅门的力量八个勾玉，之前辽驾不受精神控制的原因就是因为身上带着从魅门逃脱的祠里获得的勾玉，不过古文书的最后一段因为年代久远已经不能阅读，勾玉的下落也无从得知。而就在大家陷入沉默时，葵站出来说她其实早已知道勾玉的下落，在她整理校园传闻时发现，那些校园中据说可以实现愿望的地方其实都安放着一个祠，于是就猜测通过祠也能把愿望传达给魅门，所以之前她才试着才让京香到传闻中可以实现愿望的喷水池前许愿，而结果也正如她猜测的那样。至于勾玉的位置就在那些祠里，所以只要跟着这些校园传闻找，就一定能找到勾玉，为了节省时间，大家决定分头行动，辽驾和咲弥负责操场的两个勾玉。

学校后山

获得了操场的两个勾玉后，辽驾连忙赶往最后一个传闻地点——学校后山，在后山入口处辽驾正好遇到了刚太郎，不过刚太郎一副无精打采的样子，一打听原来是刚太郎一直仰慕的小夜老师要相亲了，但说着说着两人又吵了起来，正要大打出手的时候，一个男学生突然出现打断了他俩的决斗，还说学校里出现了一个奇怪的女生，专脱男生的衣服找哥哥。听到找哥哥的字眼，辽驾顿时有不好的预感，立刻往学校的方向跑去。

在三年生教室，辽驾终于找到那个女生，果然不出所料是持田菜波。菜波说自己在后山得到了天之声的启示，自己的哥哥背后有一心形的印记，只要找到印记就能找到哥哥。一听到后山辽驾就明白了，看来菜波也是着了魅门的魔，虽然之前和刚太郎决斗时留意到他背后有一个心形印记，不过现在不是管这些的时候，首要任务是先让菜波清醒。有了前几次的经验，辽驾知道BASE的精神攻击能让人摆脱魅门的影响，所以就谎称自己有菜波哥哥的消息，让菜波和自己进行机器人对战，菜波获胜的话就告诉她。

好在辽驾手下留情，菜波在战败后才没有昏过去，知道自己的所作所为后菜波感到很懊悔，为了帮菜波打气，辽驾准备把刚太郎背后有心形标记的事告诉她，不过这时的刚太郎就急了，连忙跳出来阻止，于是乎决定一场决定说与不说的对决又开始了。



其实刚太郎在战斗时喜欢脱去上衣的习惯就已经把心形印记暴露，被辽驾打败后，菜波就等不及上来认哥哥了，这一切其实都是辽驾想好的，这下就轮不到刚太郎再抵赖了。没有办法刚太郎只好说出了实情，因为小时候自己带着菜波出去玩时发生了点意外，差点令自己最疼爱的妹妹身陷险境，那件事过后刚太郎便下定决心离家出去，直到磨练成为一个可以保护妹妹的男子汉后才回家，可是当自己成为番长后，又开始担心不能被接受而害怕和菜波相认，所以才一直隐瞒到现在。

固定战斗 VS持田菜波

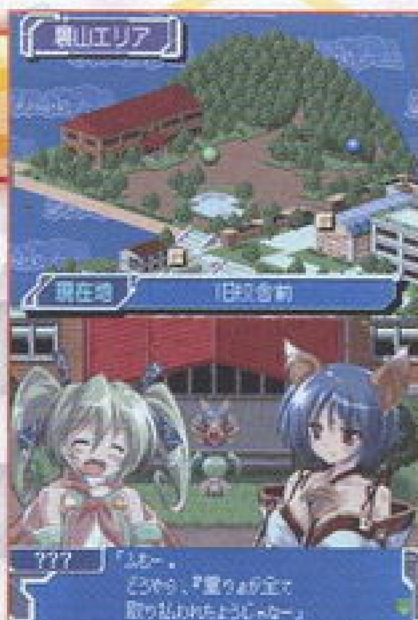
菜波的机体和之前差不多，只是把セレブレィダー换成了ダンクーガ和マークゼクス，マークゼクス的能力一般，一直留在场上也不会有太大的威胁，还可以防止菜波换出强力的机体。而ダンクーガ则要份外留意，和ゴッドガンダム一样，ダンクーガ也是气力一旦提升后就会发飙的机体，并且还有4人份的精神，不过菜波用的最多的也只是“不屈”和“热血”，有“直击”的话很快就能将它击破。

固定战斗 VS轰刚太郎

和之前的战斗一样，这次刚太郎也是使用清一色的超级系机体，分别是真・ゲッター1、超龙神、マジンカイザーKS和グレートマジンガー。这场战斗我方的首发最好派出有“不屈”的机体，因为第一回合超龙神就有很大几率自爆，以超龙神的HP量，连超级系都非死即伤，更别说真实系了，所以“不屈”是很必要的，这样真・ゲッター1和超龙神就等于白送给我们一样。刚太郎剩下的两架机是マジンカイザーKS和グレートマジンガー，还是那句话，要小心合体技，最简单快捷的方法就是尽快击破它们其中一个，实在不行的话就用“ひらめき”或“不屈”慢慢蹭吧。



学校后山



解决了兄妹俩的事后，辽驾回到了后山的石碑处和会长她们汇合，并且知道了事情的来龙去脉后刚太郎和菜波也决定要帮忙。按照古文书所写的内容，大家都已经把各自负责的勾玉找到了，可是接下来把八个勾玉放在一起时却什么都没有发生，看来要封印魅门还需要进一步的情报，于是大家决定再对祠进行一次详细的搜索，看能否找到新的古文书。

同一时刻的另一边，正在为自己的武器的存放场所而苦恼的吹雪遇到了人形化后的魅门，可吹雪并不知道魅门是妖怪，还以为魅门和自己一样是个兴趣不被理解的Cosplay爱好者，并且还向魅门吐露出了自己的烦恼，而这个烦恼自然被魅门当成了是向自己诉说的愿望。

操场

辽驾和咲弥回到操场准备重新调查祠，这时学校的广播正好响起，里面传出了吹雪的声音，原来是吹雪准备在体育馆举办一个武器知识普及讲座，让大家都来听讲。辽驾和咲弥当然很清楚这又是吹雪在胡闹，打算不搭理她，可是这时他们发现操场上的同学都一个个地往体育馆方向走去，而且不止是这里，全校的学生也在往那走，看到这种异常现象，辽驾怀疑又是魅门干的好事，急忙往体育馆跑去。

体育馆

当辽驾到达体育馆时，吹雪已经在台上兴致勃勃地开讲了，对于辽驾的出现，吹雪表现出很不满的样子，还说多亏了魅门，自己的喜好才能被大家理解，并叫辽驾不要阻止她，否则对辽驾不客气。

战斗结束后，恢复原样的吹雪说自己看到的魅门是一个女孩子的样子，并不是辽驾所说的光球。而早有顾虑的咲弥也在这时说出了自己的想法，虽然表面上看是祠在镇压着魅门，可实际上真正起到封印作用的不是祠，而是有抑制魅门力量的勾玉，现在大家把勾玉给拿走了，封印自然也减弱了，令魅门的力量得到了加强，所以它才能变为人形。听到这番话后辽驾埋怨咲弥为什么不早点告诉大家，虽然最后会长出来打圆场，说现在还不能确定拿走勾玉是否做错，使一度凝固的气氛得到了缓解，但辽驾和咲弥之间还是留下了芥蒂。

正当大家准备商量下一步怎么办时小夜老师找上了门来，问刚才的大骚动是怎么回事。看到老师气冲冲的样子，辽驾为了转移话题问老师相亲是否顺利，可是这不问还好，一问就正中小夜老师的痛处，原来老师的相亲以失败告终，再加上辽驾的火上浇油，结果局面一发不可收拾。这时隐藏在一旁的魅门看出了老师的烦恼，顺势问出了老师想找个男朋友的愿望，于是乎这下连老师也中招了。



固定战斗 VS男学生

随机的3架低Cost机体，不过战胜后就要马上面对吹雪，记得发生剧情前把小队调整好。

固定战斗 VS天使吹雪

吹雪的机体没有变化，只是把前两次和她战斗时的机体整合到了一起，虽然这些机体中最大Cost的只有4，不过个个都有地图武器，所以吹雪的战术也是围绕地图武器展开。战斗初期她只会用一些低AP的武器进行攻击，为后面使用地图武器累积AP，当到了第三或第四回合AP和气力都足够时，她就会结合“必中”和“热血”来使用地图武器，如果还正好碰到两台机体一起用的话，那我们基本就没有扭转的希望了。这里强烈建议把《机兽起源》里的バイオプテラ加进来，这架机的机体特性相当好用，替换出场时会把场上机体的状态和气力全部重置，而且机师还有“脱力”，真是对付地图炮和合体技的最佳之选。

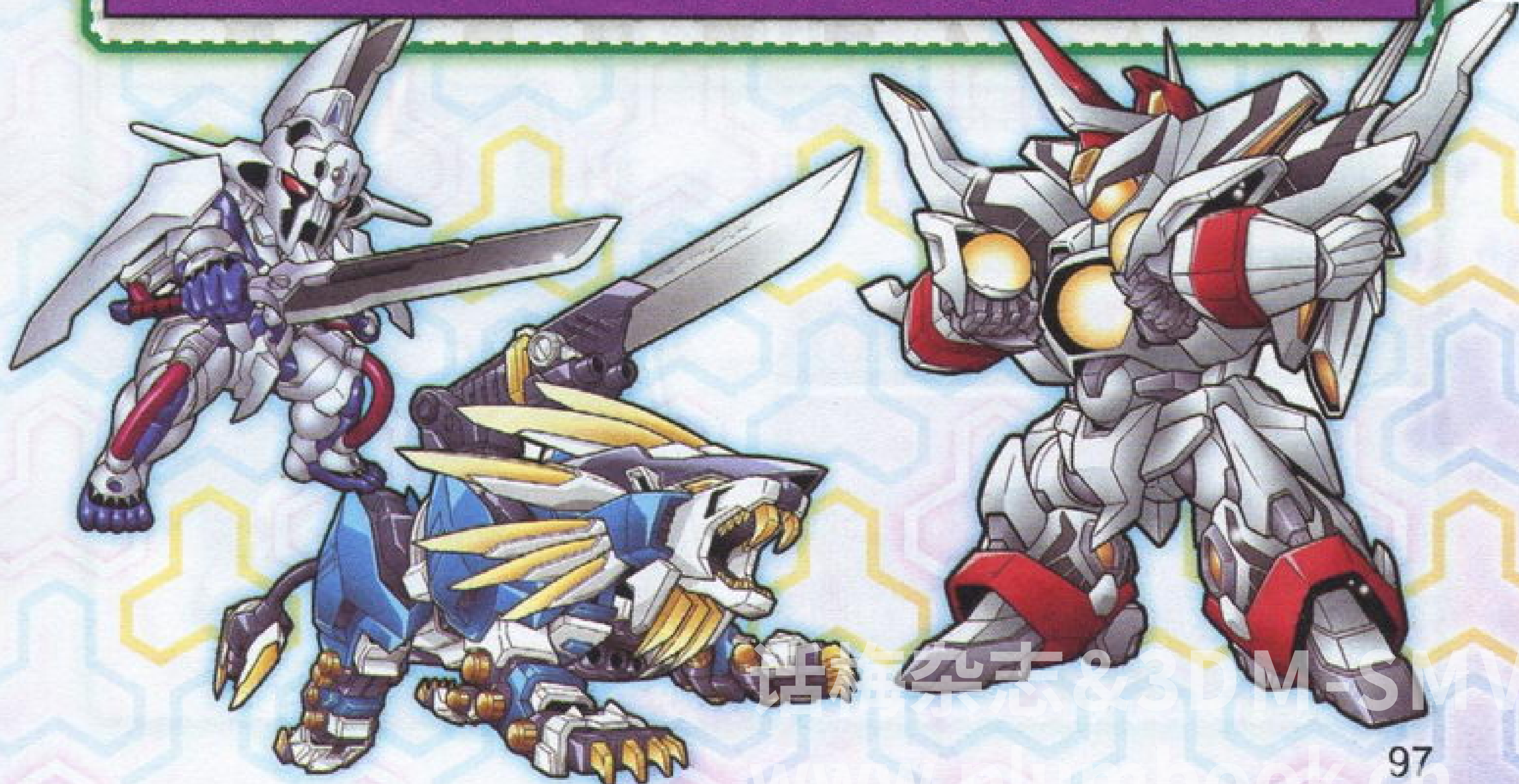
校门

被魅门力量影响的老师来到校门，见个男人就上去搭讪，辽驾好心上前劝阻，还被说成是成心妨碍她得到幸福，最后还要用机器人对战来教训辽驾，而辽驾自然是求之不得。

固定战斗 VS四条小夜



这次的小夜老师可是动真格的了，首发是Cost6的天のゼオライマー和Cost3的ブラウニー，其中天のゼオライマー属于逆天级机体，机体能力为次元连结システム，作用是130气力时受到的伤害减轻和一定几率完全回避攻击，机体特性为HP降到50%后机师各项能力加20，并且机师还有底力，等这些条件一齐备，机体只能用恐怖来形容。对付它速战速决是关键，绝对不能拖到3回合以上，精神就不要吝啬了。具体操作建议第一回合先让一架机用“直击”和“热血”将它的HP削减到60%左右，这样它的机体性能就不会发动，等第二回合两架机再用同样的方法的方法将它击破。击破天のゼオライマー后还不能放松警惕，因为后面还有一架コン・バトラーV在等着我们。コン・バトラーV并没有太逆天的能力，不过麻烦的之处在于精神特多，因为之前对付天のゼオライマー我方的两架机体的精神就消耗得差不多了，比精神我们是没有胜算的，最好是赶快换有“献身”的机体上来帮主力机体回复SP，然后用大招结合“热血”一次性将其击破。如果能顺利消灭コン・バトラーV，那接下来就好办很多了，小夜老师最后两架机体是コアガンナー和ドーベック，能力一般，有了之前累积的气力，可以轻松搞定。



旧校舍前

解决了小夜老师的问题后，大家准备继续之前的话题，可是这时却发现咲弥不见了，正当大家准备分头寻找的时候，咲弥从旁边无精打采地走出来，并说自己想到了一个可以简单封印魅门的方法，那就是由自己做饵，引魅门附身……这时大家才明白原来咲弥还在为之前的事自责，才想出了这种极端的方法。虽然大家极力劝阻，可是咲弥还是在说出了想和辽驾和好的愿望后被魅门附身了，之后她让大家封印自己，可这谁下得了手，最后不知如何是好的咲弥便一个人跑掉了。





在学校后山的旧校舍前，辽驾找到了咲弥，两人通过回忆小时候的事，终于把芥蒂消除，而之后要做的就是通过机器人对战把附在咲弥身上的魅门赶走。

通过这次的事件，咲弥知道了其实魅门并没有恶意，只是一心想帮助别人实现愿望而已，但没有考虑这个愿望实现后带来其他的结果，而这些其他结果就是古文书里所指的灾厄。不过为了魅门不被坏人利用，大家还是决定要尽快找到魅门。而就在此时一直隐藏在角落里的校长走了出来，并告诉众人自己已经获得了魅门的力量。原来校长一直以来的愿望是希望从自己的手中培养出出色的军人，不过自从有了机器人对战后，军方上层就开始主张用模拟战斗来训练学生，受魅门力量影响的校长认为只有让军方上层意识到只有真枪实弹的战斗才能培养出好军人这条铁律，自己的理想才有可能实现，所以他决定利用隐藏在学校后山遗迹里的基地设施来发动战争，而他也让辽驾他们来阻止自己，目的就是让他们知道只有真实的战斗才是军人最宝贵的经验。

固定战斗 VS濑户咲弥

如果开场时的场地不是平原的话，咲弥会将首发的ゴーダンナー替换为ダリア・オブ・ウェンズデイ，以把场地换成对她机体有利的平原，利用这一点，我们可以集中对无防备状态的ダリア・オブ・ウェンズデイ进行集中打击，争取一出场就把它击破。咲弥的新增机体有セレブレィダー和大地魔龙，セレブレィダー主要是拿来和ゴーダンナー发动合体技的，基本上击破ゴーダンナー后就没什么作为了。而大地魔龙则是咲弥的另一架主力机体，大地魔龙的HP和装甲都很高，并且机体还自带修理技能，非常耐打，另外大地魔龙还有一个重要的作用就是防止我方改变地形，可以说是依赖地形机体的守护神。

后山入口

即使大家心里都明白往后不知道会遇到怎样的危险，不过还是没有一个人退缩，毅然往后山的遗迹进发，最终在大家的齐心合力下，终于克服重重的险阻来到了山顶。

固定战斗 VS校长手下

和之前的几场固定NPC战斗一样，这次对手也是随机的机体，虽然数量增至5机，但对于我方现在的机体阵容来说简直是小菜一碟。注意接下直到最终战都是连战，没有调整小队的时间，所以在发生剧情前要把小队调整好。



山顶

在山顶的遗迹中大家见到了正准备发动攻击的校长。虽然校长的出发点是好的，但是做法却偏离了正途，为了让校长意识到这点，辽驾向校长发起了挑战。

在校长清醒后，魅门也终于出现在了大家的面前，从她口中大家知道了她的真实目的。原来魅门过去是这座山的土地神，不过因为太过贪玩而被高僧封印，封印前高僧给了她一个悔过的机会，就是只要她能帮助人类实现一千个愿望的话就能恢复自由身，直到现在为止她已经达成了999个愿望，校长的愿望正是最后一个。知道魅门并不是什么作恶多端的妖怪后，大家都产生了同情之心，可是魅门并不领情，坚持要帮校长实现这个愿望来获得自由，并擅自用法力启动了基地武器的倒数装置，没办法之下辽驾只好拿出勾玉，以机器人对战的方式对其进行封印，而魅门也答应如果能辽驾能战胜她的话便停止倒数装置。

虽然最后的胜利是属于辽驾，可他还是不忍心将魅门封印，只要魅门遵守诺言停止倒数装置就可以了，但这时魅门却发现因为在刚才战斗中受到勾玉的影响，自己已经无法控制倒数装置，眼看武器就要发射之际，最后魅门用尽自己最后的一点法力将倒数装置停止，自己则因为法力耗尽而消失，在消失前魅门终于说出自己其实是喜欢人类的……



魅门的消失令大家感到很痛惜，可就在这时魅门又出现在了大家面前，原来在魅门消失的时候辽驾说了句“想和魅门在一起”，这句话被当成了第一千愿望实现，所以魅门才又留了下来。不过“在一起”这个词魅门的理解是生生世世在一起，所以她决定今后都要缠着辽驾不放，看到魅门和辽驾那么亲热，其他女生开始吃醋了，纷纷过来抢夺辽驾，最后只剩下孤零零的校长和轰太郎收拾战场残局。

固定战斗 VS南云裕一郎

此时的校长可不是当初那个帮助玩家熟悉战斗系统的校长了，他使用的荒之皇、キングダリウス和ギル・ギア都属于BOSS级机体，HP最少的都在9000以上，并且这些机体都拥有没气力要求的高攻击力武器，非常霸道。因为有高威力武器傍身，校长的非常喜欢一上来就用“热血”加“必中”对我方的一架机体强攻，看准这一点，我们可以先上同时有“ひらめき”或“不屈”的机体来化解他的攻势，等他的SP耗得差不多后，再换上主力机体和他周旋，毕竟一个没精神可用超级系机体只是一个血多点的靶子。

固定战斗 VS魅门

魅门的机体阵容非常豪华：ガイキング・ザ・グレート、ボルテスV、ダン・オブ・サーズデイ和ARX-7 アーバレスト，每一架都是可以独当一面的机体。战斗开始她首先派出的是ガイキング・ザ・グレート和ボルテスV，实力上来讲ガイキング・ザ・グレート要厉害些，所以这里我们可以继续使用“打强留弱”战法，先集中火力把ガイキング・ザ・グレート击破，这样就可避免后面要同时面对她两架实力很强的机体。击破ガイキング・ザ・グレート后她会派上ダン・オブ・サーズデイ，对比之下还是ボルテスV要弱些，所以这一轮还是先集中攻击ダン・オブ・サーズデイ，而ボルテスV只要用脱力牵制住就可以了。最后上场的是ARX-7 アーバレスト，这些机体的运动性很高，并且气力到达130后机体特殊能力ラムダ・ドライバ发动，攻击和防御能力大幅上升，最好是它一出场就用“必中”加“热血”来招呼它，以免它发飙。



看来厂商对游戏的战斗系统很有自信，除去无聊的剧情，游戏从头到尾除了就是战斗还是战斗，一点其他内容都没有。就算再耐玩的系统，玩久了也会让人觉得乏味，更何况本作的系统还谈不上耐玩。

以前只玩过《天诛4 携带版》，由于《3》和《4》的系统相差较大，在攻略前期还不熟悉时遇到了不少难题。不过随着游戏时间的增长，个人也慢慢体会到游戏的深奥。总之不管系统怎么变，系列精髓的暗影潜行和爽快的一击忍杀都不会变，这也正是《天诛》吸引玩家的魅力所在。

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

光环视频收录 POCKET HALO

文 羽纹　美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

天诛3 携带版 天诛参 ポータブル	From Software	ACT	2009年8月27日	日版
	1人	3990日元	无对应周边	

系统介绍

按键说明

键位	作用
滑杆	控制主角移动
方向键	选择要使用的忍具
△	使用忍具
□	攻击
○	防御/靠近敌人时使用投技
×	跳跃，输入两次可使出二段跳
L	锁定目标，在按住的情况下配合滑杆方向和×键可以使出平行侧移或后空翻
R	下蹲/靠墙时贴墙，另外在敌尸体附近一边按住一边点○可以拖移尸体
L+R	将视角变为主视点以观察周围的情况，是游戏中经常用到的操作
START	暂停游戏，可以在菜单下选择重新挑战本关
SELECT	开启/消除地图显示

注：上述操作为游戏默认设置，玩家若感觉不适的话可以到主菜单下的“操作设定”一项里进行更改。另外在主菜单里还有基本操作的视频指南演示，新手可以多多参考。

气息槽

气息槽位于游戏画面的左下角，用来显示主角所感受到的敌气息。通过气息玩家可以得知主角与敌人间的距离、又或是敌人的状态。当与敌人间的距离缩短时，气息槽显示的数值就会不断变大，一般气息达到80+的时候就说明敌人就在主角面前了。气息槽一共有四种状态，下面逐一进行解说。



主角感觉到敌人存在的状态，此时敌人尚未察觉到主角。数值越大说明敌人离主角越近，反之则越远。某些时候被周围事物阻隔、无法看到敌人时可根据数值的变化来判断敌人的动向。另外，此状态下可以对敌人进行忍杀。



主角感受到敌人的视线、也就是身处敌人视线范围内的状态。此时尚未被敌人发现，要用下蹲或翻滚来消除。“视”状态持续时间太长的话会转换为“红杀”状

态。另外该状态下是可以进行强行忍杀的。



主角惊动了敌人，在水面移动时发出的声响、从高处跳下的着地声、又或是敌人看到同伴的尸体时都会让其进入这个状态，此时需要藏匿到敌人看不到的地方并等待一小段时间以恢复到“气”状态。注意处于蓝杀状态的敌人是无法直接进行忍杀的。



已经被敌人发现，进入兵刃战的状态。可以选择将对方打倒，或是躲起来等对方恢复到“气”状态再伺机忍杀。

必杀技

在气息槽的上方有个“临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前”的九字真言表，起初这些字为灰色，每当玩家在关卡中忍杀一名敌人时就会让字逐一亮起来，当九个字全部亮完后主角就能学会新的必杀技（奥义）。力丸和彩女在除最终关的每个关卡里都能学会一种必杀技，各自11种；而铁舟的必杀技为初期自带，不用学习。



力丸

必杀技名称	习得任务	效果说明
螺轰	任务一	两段攻击后按滑杆后+□键可以使出能将敌人打飞的肘击。
阿形	任务二	在受到敌人攻击的刹那间按○键能将敌人弹开并使其产生短暂的硬直。
百鬼眼	任务三	按L+R进入主视点后，可以用方向键的上、下来调整镜头远近，在远距离用手里剑等忍具狙杀敌人瞄准时会经常用到。
破れ落叶	任务四	受到攻击时可快速按下R键从连续被打状态中脱离，用滑杆来控制回避方向。
跳爪	任务五	使用旋转攻击（滑杆一周+□键）击飞敌人后，按△键可用钩爪将目标拉过来再进行攻击。
蜘蛛居	任务六	向房顶使用钩爪移动后按住R键可吸附在房顶上，此状态下仍可以使用忍具，不过吸附有时间限制。
尸铠刀	任务七	旋转滑杆一周并按R键即可进入装死状态，在这个状态下按□键可以袭击那些前来确定尸体的敌人。注意装死状态中的主角体力会徐徐减少，按○键可随时解除。
壁蓑	任务八	在背贴墙壁的情况下按□键可将自己伪装得同背景一样以躲避敌人。该状态下无法做其他动作，再按□键或放开R键可解除。
里旋	任务九	对着墙壁跳跃、在主角接触到墙的瞬间按下□键可以使出反弹腿击。
傀儡	任务十	在按住L键的情况下，再按顺序输入滑杆上+滑杆下+□键发动，被此技命中的敌人会在短时间内成为同伴。注意这招对BOSS无效且不能同时控制两名敌人。
紫电	任务十一	同时按○+×键发动，对任何目标有一击必杀效果。发动后无论命中与否，主角的体力都会强制减为1。

彩女

必杀技名称	习得任务	效果说明
残月	任务一	四段攻击后按滑杆后+□键可以使出第五段攻击。
吽形	任务二	在受到敌人攻击的刹那间按○键能将敌人弹开并使其产生短暂的硬直。
百鬼眼	任务三	按L+R进入主视点后，可以用方向键的上、下来调整镜头远近，在远距离用手里剑等忍具狙杀敌人瞄准时会经常用到。
跳爪	任务四	使用旋转攻击（滑杆一周+□键）击飞敌人后，按△键可用钩爪将目标拉过来再进行攻击。
壁蓑	任务五	在背贴墙壁的情况下按□键可将自己伪装得同背景一样以躲避敌人。该状态下无法做其他动作，再按□键或放开R键可解除。
破れ落叶	任务六	受到攻击时可快速按下R键从连续被打状态中脱离，用滑杆来控
蜘蛛居	任务七	向房顶使用钩爪移动后按住R键可吸附在房顶上，此状态下仍可以使用忍具，不过吸附有时间限制。
尸铠刀	任务八	旋转滑杆一周并按R键即可进入装死状态，在这个状态下按□键可以袭击那些前来确定尸体的敌人。注意装死状态中的主角体力会徐徐减少，按○键可随时解除。
飞燕	任务九	对着墙壁跳跃、在主角接触到墙的瞬间按下□键可以使出反弹腿击。
傀儡	任务十	在按住L键的情况下，再按顺序输入滑杆上+滑杆下+□键发动，被此技命中的敌人会在短时间内成为同伴。注意这招对BOSS无效且不能同时控制两名敌人。
里疾风	任务十一	同时按○+×键发动，对任何目标有一击必杀效果。发动后无论命中与否，主角的体力都会强制减为1。

必杀技名称	习得任务	效果说明
颚砕き	初期自带	滑杆旋转一周＋□键发动的攻击，带有击飞效果。
鸣き真似	初期自带	在下蹲或背靠墙壁的状态下按○键模仿动物的叫声，能令敌人快速从警戒状态中恢复。
さばき	初期自带	在受到敌人攻击的刹那间按○键能将敌人弹开并使其产生短暂的硬直。
天井张り付き	初期自带	向房顶使用钩爪移动后按住R键可吸附在房顶上，此状态下仍可以使用忍具，不过吸附有时间限制。
假死のツボ	初期自带	旋转滑杆一周并按R键即可进入装死状态，在这个状态下按□键可以袭击那些前来确定尸体的敌人。注意装死状态中的主角其体力会徐徐减少，按○键可随时解除。
刚力招来	初期自带	同时按下○+×键发动，一段时间内角色的攻击力和移动速度上升。
受け身	初期自带	受到攻击时可快速按下R键从连续被打状态中脱离，用滑杆来控制回避方向。
壁隐れ	初期自带	在背贴墙壁的情况下按□键可将自己伪装得同背景一样以躲避敌人。该状态下无法做其他动作，再按□键或放开R键可解除。

忍具

游戏中为玩家提供了种类繁多的忍具，包括手里剑、烟玉、吹矢等等，力丸和彩女在任务中最大只能携带15个忍具，并且忍具种类不能超过6种（每种忍具还设置有携带上限）。在关卡中拾取或未用完的忍具会自动进行累积；铁舟则稍微有所不同，他的忍具需要消耗金钱来购买，金钱在打倒敌人时有一定几率掉落，而完成每个关卡也会根据过关评价奖励不等的金钱。另外，在每关中取得忍术皆传或上忍（铁舟为始末屋或玄人）的评价时可令现有的忍具数量得到增加；而取得忍术皆传时还能拿到特殊的皆传忍具。

忍具一览表

图片	名称	作用说明
	钩爪	游戏过程中一直携带在身，可以用它移动到场景中的高处。
	五色米	可以用做路标防止迷路。
	まき菱	撒菱，扔在地上阻碍敌人行动，逃跑或创造攻击机会用。
	神命丹	回满体力。
	手里剑	可从远距离攻击敌人，威力小。
	毒命丹	解除中毒状态。
	爆ぜ车	投掷到敌人身上后过一段时间自动爆炸，若与对方靠得太拢的话自己也会受到伤害。
	痺れ团子	麻痹团子，敌人吃下后会在短时间内处于麻痹状态，可趁机上前忍杀。对鬼怪系敌人无效。
	癞瘢玉	相当于爆破玉，投掷出去后过一段时间爆炸，注意会伤及自身。
	烟玉	投掷后产生大量的烟雾迷惑敌人，可趁机发动攻击。
	吹矢	威力大于手里剑，可从远处忍杀敌人；另外命中目标后还能令其中毒。
	铁蒺	能将远处的物品或敌人拉过来。
	力命丹	使用后一定时间内角色的攻击力上升。
	地雷	设置在地上，敌人踩上去即发生爆炸。

图片	名称	作用说明
	投げ针	投针，效果同手里剑，铁舟专用。
	弓	打倒敌弓箭手后获得，使用时为抛物线的远距离攻击，该忍具过关后不会保留。
	たまご	蛋，食用后回复50点体力。该忍具过关后不会保留。
	键	钥匙，用来打开一些特定的门。
	小判	铁舟的专用道具，相当于金钱，打倒敌人时有一定几率掉落。
	枪	打倒敌枪兵后获得，攻击距离稍长。该忍具过关后不会保留。
	おにぎり	饭团，食用后回复20点体力。该忍具过关后不会保留。
	锡杖	打倒虚无僧后获得，攻击距离稍长。该忍具过关后不会保留。
	空蝉の术	携带该忍具时，角色死亡后会自动复活。
	虎バサミ	虎咬，设置在地上，踩上去的敌人会被困住一段时间。
	力の石	力之石，携带后角色攻击力上升。
	村正	力丸专用的吸血妖刀，对鬼怪系敌人有特效。
	霞・雫	彩女专用的吸血妖刀，对鬼怪系敌人有特效。
	富狱	力丸专用，杀伤力高的刚刀，在力丸篇任务十中获得。
	胧	彩女专用，可使目标中毒的毒刀，在彩女篇任务九中获得。

图片	名称	作用说明
	超命丹	使用后攻击力暴涨，但角色体力会强制变为1。
	眩み玉	闪光玉，投掷后能在一定时间内令敌人失去视力。
	八方手里剑	皆传忍具，向前方发动扇形手里剑攻击。
	火矢	皆传忍具，涂有火药的弓矢，接触敌人即发生爆炸。
	火龙の术	皆传忍具，以自己为中心释放出火焰。
	雾隐れの术	皆传忍具，使用后角色隐身15秒，BOSS战中无效。
	忍犬	皆传忍具，呼出忍犬·蝉丸协助攻击。
	忍铠	皆传忍具，携带后自动装备，伤害降为通常情况下的70%。
	真似笛	皆传忍具，能模拟动物声音，令蓝杀状态的敌人迅速消除警惕。

图片	名称	作用说明
	变化の术	皆传忍具，一段时间内变为敌人的样子。
	结界の札	皆传忍具，在脚下张开结界，进入的敌人将无法行动，有一定的持续时间。
	花火	皆传忍具，释放烟花吸引敌人注意，可趁机上前忍杀。
	钢丝	皆传忍具，铁舟专用，能在远距离忍杀敌人。
	八方针	皆传忍具，铁舟专用，效果同“八方手里剑”。
	变装道具	皆传忍具，铁舟专用，效果同“变化の术”。
	竹铁炮	皆传忍具，铁舟专用，效果同“火矢”。
	春画	皆传忍具，铁舟专用，放在地上诱惑敌人以进行忍杀。

过关评价&称号

作为一款以潜入为主题的游戏，自然在玩的时候要以追求高过关评价为目标，何况本作的皆传忍具还只能在获得最高评价时才能拿到。该作的过关评价项目有忍杀、斩杀、发现和非道这四种，其中每忍杀一个敌人+20分；每斩杀一个敌人+5分；发现环节的初始总分为450，第一次在关卡中被敌人发现-180，以后逐次-30，被发现10次该项的附加分数就会扣光；非道是指在关卡里杀害了平民，每杀一个平民-50，同时当前积攒的九字真言槽会全数清空。将上述几项目的所得分数相加得出关卡总分，然后根据左下表拿到相应的称号。

从上面的评分规则来看，被发现次数是影响评价最关键的环节，只要做到全程隐匿行踪的话就能拿到最高评价。一旦任务中被发现次数超过5次，那么想拿最高评价的可能性也就微乎其微了。

关卡总分	称号
100分以下	门前拂い（与太者）
100～249分	下忍（蛛斩り）
250～349分	中忍（新参者）
350～449分	上忍（玄人）
450分及以上	忍术皆传（始末屋）

注※：括号内为铁舟的评价。

▲剧情战中杀死的敌人会算做“斩杀”一项。

游戏难度

本作的难度分为简单（易）、普通（并）、困难（难）这三种，玩家在关卡进行过程中可以随时打开系统菜单进行调整，这项只会对敌人的战斗AI以及攻防能力造成影响，而不会关系潜入过程难度的高低。真正影响难度的是关卡里的配置选项，初期为配置一，完成后出现配置二，通过配置二后还有配置三。在配置二、三里敌人的数量会大大增多、而且分布也会有明显变化，想要挑战自我的话不妨尝试下这两个模式。



剧情流程攻略



力丸篇

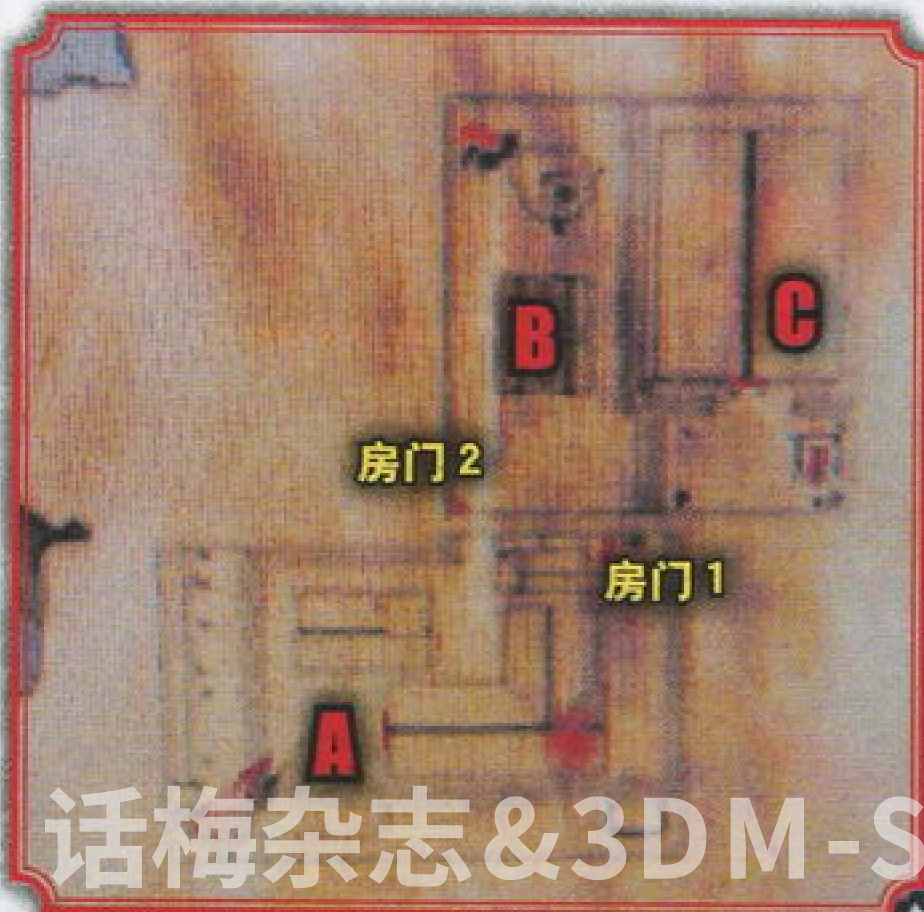
任务一 讨伐贪官 悪代官を討て

战国时代，乡田国正处在短暂的和平时期。但是在和平的背后，邪恶的种子似乎正在萌生……乡田国的老家臣那须和越后屋的第二代德兵卫勾结串通，想要把抢来的姑娘们卖往领外。夜晚的黑暗虽然很好地掩盖了那须和德兵卫的阴谋，但也很好地掩盖了正在逼近他们的那股气息。曾经，在与冥王战斗后失踪了的力丸，在一年后的今天出现在了德兵卫的住所门前……

游戏开始后先用钩爪爬上前方的墙，移动到左手边跳下并忍杀掉左右两侧的守卫。接下来有两条行进路线：①按Select键打开地图可以看到左下角有一红点，这是开启右上角房门的钥匙的所在位置，不过里面有三个守卫把守，取得钥匙后打开房门（1）沿途行走到达房门（2）；②从A点进入并走到尽头，俯身穿过通道即可到达B点。随意选择一条道路来到初期地图上方区域后，爬上房顶并向C点的地下通道前进。

地下通道里有一名正在睡觉的守卫，可趁机忍杀（注意不要惊动了前方的猫，否则它的叫声会唤醒熟睡中的守卫）。解决掉该守卫后往前可以看见一扇天窗，借助钩爪爬上去再走两步就会遭遇中BOSS田岛英五郎。

田島英五郎：似乎是有老鼠钻进来了啊……
力丸：你如果打算阻挡我的话，就只有死路一条！
田島英五郎：呵呵，那倒要看看你能否敌过我得意的火枪了。



战斗要点

田岛英五郎的火枪攻击是无法防御的，不过这招只会在力丸距他较远时才会使用，所以靠近他以中距离进攻会比较安全。注意不可离对方太近，田岛英五郎的投技可是很费血的。

战斗胜利后进入前方的门来到房间2F，此时一路往正下方的3F入口前进（需要用钩爪才能爬上去）。注意来出口附近有一只猫，要使用不发出声响的翻滚从其侧面经过，否则它的叫声会引来一大群守卫。

3F的走道中央有一名守卫，可以在靠近后吸附在墙壁边查看对方的动向，待其转头后立马冲上去忍杀。接下来走到上方的尽头并跳下到达2F左上角区域，拐过拐角并解决在此处巡逻的守卫后再往前走一点就来到BOSS的房间。

从房屋顶降下的力丸被正蒙着眼睛抓姑娘的那须抓了个正怀，面对这个强健的身体那须感觉不对，当其摘下蒙住眼睛的手绢并发现眼前站着的是力丸时，他和一旁的德兵卫同时惊慌得发出尖叫。“你们这些人渣，竟然把姑娘拾来卖掉以塞满自己的腰包，今天必须得制裁你们”心中充满怒火的力丸拔出了锋利的忍者刀，而不甘示弱的那须则叫来两名守卫与力丸叫板。

战斗要点

先解决两个守卫，他们的连续攻击通常是三下，完全防御后立马进行反击便不难打倒。那须则要稍微麻烦点，他会使用烟玉，平时多注意采用中距离攻击。当其体力被削弱1/3后他会假装求饶并拿出一种道具讨好力丸，此时若靠近的话会中大招损失不少体力，面对这种情况时直接掏出手里剑或弓赏他一下就能继续战斗了。

看到那须和其手下被杀死，德兵卫慌忙想跑，力丸一个箭步追上去揪住其衣领并询问他们拐卖姑娘的企图是什么。德兵卫则回答之所以他和那须能顺利在乡田国内进行拐卖姑娘的活动是因为乡田城里藏有内奸，对方是一个名叫浜田的人。正当力丸想进一步询问详情时，德兵卫突然被站在远处房顶上的鬼阴给杀死，随后鬼阴也迅速消失在黑夜中。“难道那家伙是鬼阴！？为什么他还活着？”力丸眉头一紧，喃喃自语道……

任务二 回到乡田城 乡田城への归还

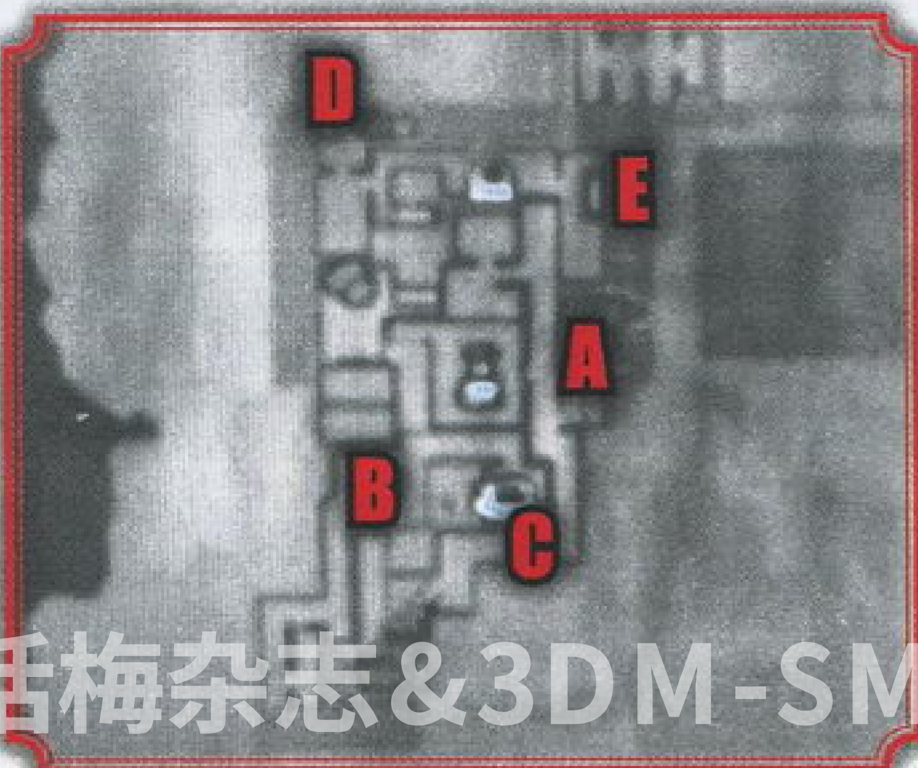
为了铲除内奸，力丸在与冥王战斗时隔一年后再度回到了乡田城。但是对于从事暗杀活动、只被少部分人知道的力丸，城里的多数家臣都将其当成了外敌…

此关会在上、下两层间活动，一出来力丸位于上层，先不要从正前方的天窗跳下，而是往后面走，在深处的房间内拾取一枚烟雾玉后从右手的天窗跳下来到下层。此时打开地图可以看见A处的房间闪烁着一个淡红色的手里剑标记，那就是内鬼浜田康之助的所在位置。想要到达那里必须躲开前方B、C两处的守卫（由于是在己方城内，杀掉守卫就会导致GAME OVER）。B处的守卫在其转身巡逻时可利用时间差溜过去；而C处的守卫有两名，他们最开始会聊天，之后一名开始巡逻、一名原地睡觉，利用这个时机可以安全地到达浜田康之助所在的房间。

经过一番周折，力丸总算是来到浜田的所在房间，面对毫无察觉的浜田，力丸二话不说就从背后捂住其口鼻并将忍者刀插入他的身体。就在这个时候，不知道从哪里出现的未知忍者开始侵入乡田城，之前力丸绕开的几名守卫都被统统杀光。“不快点的话，君主就有危险了”，意识到这点的力丸立刻向乡田松之信的所在房间赶去。

杀掉浜田后从右上方的隐藏道路出去，此时力丸出现在地图左上角D点，接下来往右侧的E点前进并上到上层，现在一路上的敌忍者都可以杀掉了，注意他们多埋伏在门后或拐角处，可以多利用麻痹饭团来引诱对方。一路清敌并注意调出地图查看乡田松之信的位置所在，之后迅速赶过去即可。

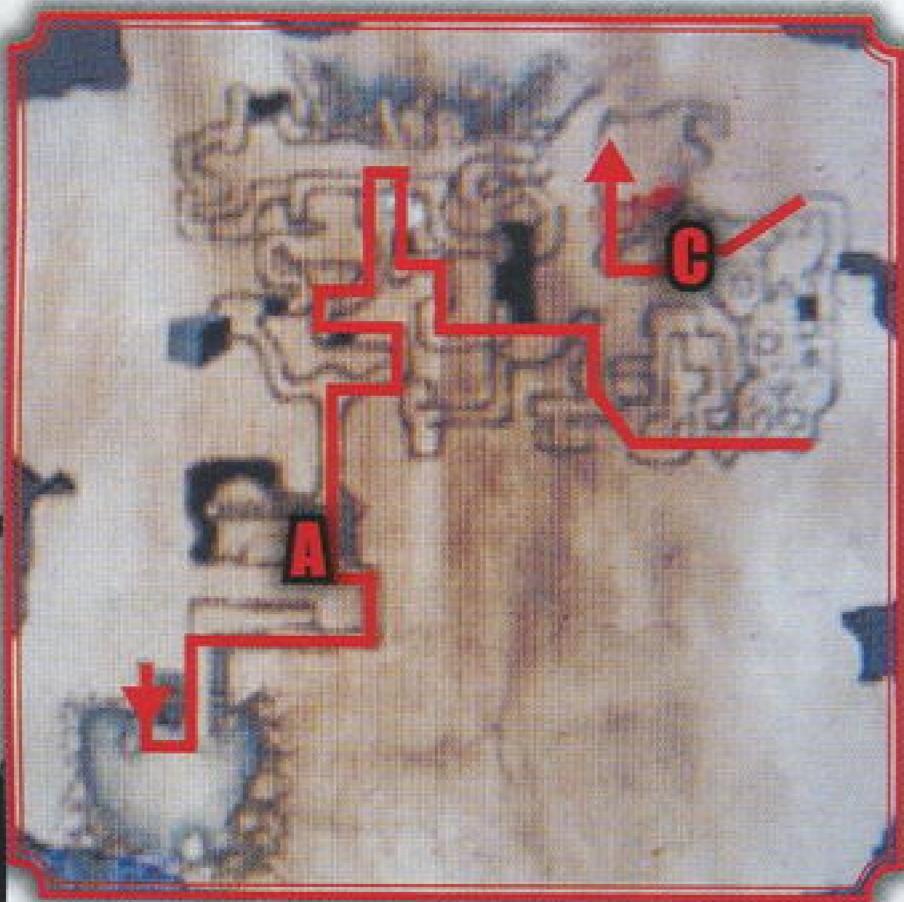
力丸回到松之信的身边，大家都为此而感到高兴。当彩女询问力丸是否察觉到君主有所危险时才觉醒时，力丸回答“我就是个在沉眠中跟随着大家的幻影”，听到“幻影”一词的彩女多少有些疑问……



任务三 探寻七支刀 七支刀を探せ

成功返回乡田城的力丸被君主松之信安排进行休养，但力丸却因要立刻前往以前和冥王战斗的地方“暗之城”进行调查而婉言谢绝了。众人在享受了短暂的重逢喜悦之后，力丸又只身踏上了征途。暗之城在冥王被封印的时候就一起崩溃，现在只剩下有地下水脉渗出的洞窟。来到这里的力丸发现洞窟已被未知的忍者军团占据为他们的巢穴，为了夺回冥王被封印时掉落的七支刀，力丸向着洞窟最深处的钟乳洞进发了。

洞窟内的地形比较复杂，大家可以参考地图上标出的路线来行进。关卡开始时前方的 望台上有一名敌忍者，算好距离直接用二段跳跳过去进行忍杀。注意从 望台上跳下来落地时要按R+×+滑杆方向受身，否则接触地面水洼后发出的声音会惊动到其他敌人（后面在有水的地方移动时也注意这点，用翻滚前进即可）。地图A点有两名敌人，最初他们在交谈，稍示片刻等对方分开后再伺机进行忍杀。沿路前进会看见深渊，对面有一名敌人，此时需要下蹲等其转身后立即跳过去空中忍杀。接下来继续深入到B点，这里附近全是水洼，为了避免惊动敌人最好在木桥上行走。C点的栈桥要借助钩爪才能爬上去，上去后沿路走几步即将迎来BOSS战。



来到洞窟深处的力丸发现了沉睡在这里的七支刀，此时鬼阴突然出现并企图夺取七支刀，力丸对对方依旧活着感到困惑，而鬼阴则道出自己是被一个名为天来的妖术师给复活的，同时他还说七支刀是通往冥府的钥匙，如果得到的话就能打开通向冥府的道路让冥王再次在世间复活。力丸自然不能让他得逞，于是乎双方便打了起来。

一阵厮杀后，鬼阴败下阵来。当力丸拿起七支刀时却发现鬼阴的面具掉在了地上——原来这个鬼阴只是个影子，而真正的鬼阴突然现身用苦无割断了力丸的颈子。“传闻东忍流有个和你一样相貌的幻影，看来好像是真的。力丸！你到底藏在哪里？”鬼阴说完这话后拾起七支刀召唤冥王，不过冥王没出现倒是从天而降一把短刀，“十六夜！难道说这是……”看到之前力丸曾使用的武器，鬼阴不禁后退了几步。就在这时真正的力丸也现身了——原来他一直藏身于冥府之中防止有人企图唤醒冥王。

战斗要点

此处为两连战，鬼阴的主要攻击手段为腿击，多利用step闪避并进行反击。假鬼阴的体力为100，弱点是不会使用投技，因此近距离战斗没啥顾虑；真鬼阴就要麻烦些，不仅体力高出50，而且中了他的投技还会被吸血，最好是用地雷等忍具来对付。注意真鬼阴在体力不足时会喝神命丹进行恢复，不要离对方太远以给其回血的机会。

击倒真鬼阴的力丸向地上被割破喉咙的、自己的幻影鞠了个躬，就在力丸想捡起地上的七支刀离开时，突然洞窟里的忍者残党向其发动攻击。力丸将精力集中在忍者身上，殊不知躺在地面的真鬼阴突然睁眼对他发动奇袭，躲闪不及的力丸右眼被刺伤。“你居然藏身在冥府之中……虽然是死对头，不过我还是很敬佩你这一举动”，鬼阴留下这话后拖着受伤的身体逃跑了，而右眼鲜血直流的力丸没办法紧追，只能看着对方离开。

任务四 讨伐所有的追兵 追っ手を全て讨て

完全复活的力丸在钟乳洞内遭遇事先埋伏在此的鬼阴一行人，一场恶战下来双方都有所损伤。原本力丸打算赶回乡田城，不过他打听到之前袭击他的未知忍者团的老巢设在离乡田城不远处的一座废弃寺庙里，为了消除国内存在外在敌人的这一隐患，力丸在简单地处理了一下自己的伤势后便在夜幕下潜入了那座寺庙……

战斗要点

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之一，任务目的是全数击杀地图里的十三名敌人。敌人主要分布在右下、左上的废墟寺庙附近，另外右上角外侧的悬崖边也有几名在巡逻。由于关卡场景比较开阔，有时很难在夜幕中发现于寺庙附近巡逻的黑衣忍者，因此必须时刻留意气息槽的信息提示。注意在和一种带着面具的敌人进行兵刃战时要特别留意，他们在体力不多时会试图接近力丸发动威力绝大的自杀式爆破攻击。除此之外，悬崖边上的敌人可用吹矢直接从远处忍杀掉。



任务五 突破城下町 城下町を突破せよ

将那须天诛、又在乡田城解救了松之信的人不是力丸，而是他在沉眠中事先安排好的幻影。在消除了未知忍者团的威胁后，力丸终于回到了乡田城中。潜心疗养一段时日的力丸某日被松之信叫去，原来君主已经同嫁到尼饲城的菊姬失去了联系。由于担心女儿的安危，松之信派力丸前去打听消息。奉命赶到尼饲城的力丸却目睹城下町已经被不知人士给占领了，急于赶到菊姬公主身边的他只好选择从街道最南端的门进行突破前往尼饲城。

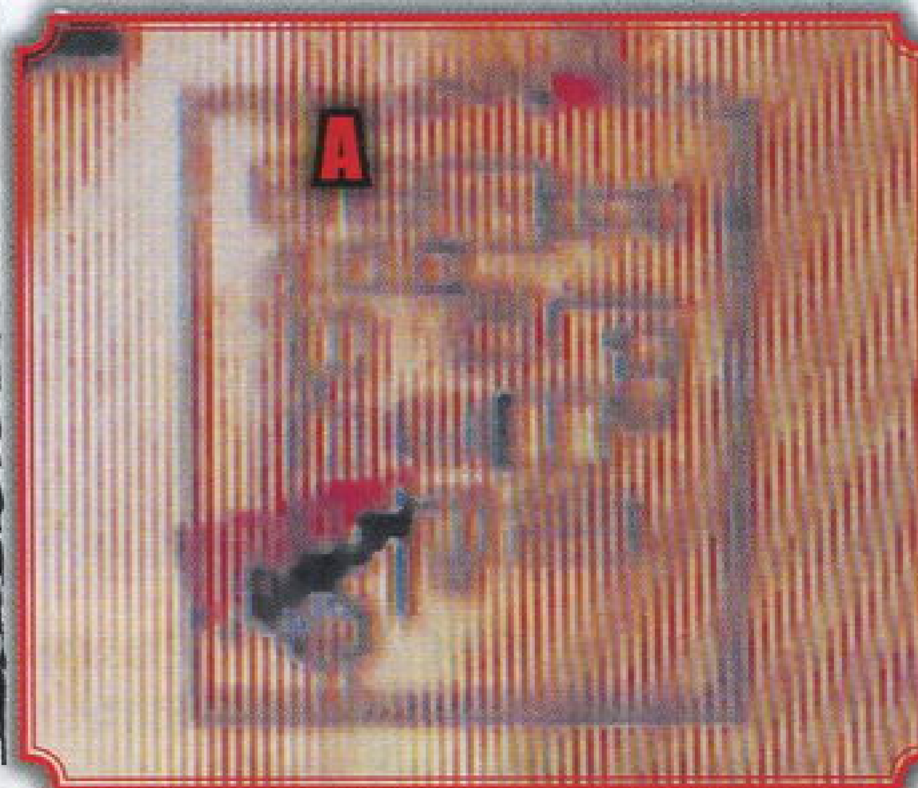
本关一共有四个区域，第一个区域有很多民房，在房顶上移动可以减少遇敌，不过要注意A点巡逻的守卫能看到房顶上有动静，因此先要靠着左侧的墙角绕到其背后进行忍杀，之后在房顶移动就会安全不少（注意不要对路上的平民下手，否则会降低过关评价）。

第二个区域初始为水路，注意斜右前方的高台上有守卫在眺望，一定要蹲着身子从左侧翻滚前行避免惊动对方，之后从后方下手。至于半途上那只猫，一定要翻滚从其侧面经过，避免惹出不必要的麻烦。

第三个区域里放置有很多酒桶，而敌人就被穿插在里面，以酒桶作为掩体伺机进行忍杀。注意这些酒桶是可以用钩爪爬上去的，部分酒桶顶端有忍具。另外值得一提的是地图左下角的小渠沟有一条通往第四区域的秘道。

最后的第四区域和第一区域一样有很多民房，这为我们移动提供了很多便利。不过麻烦的是地图中央有一个平民，此时想要忍杀守卫的话最好借助麻痹饭团。本关和上关一样没有BOSS战，只需移动到地图上闪着谈红光的终点即可。

几经周折，力丸终于到达了尼饲城的入口，在抬头看了下大门后他便走了进去。



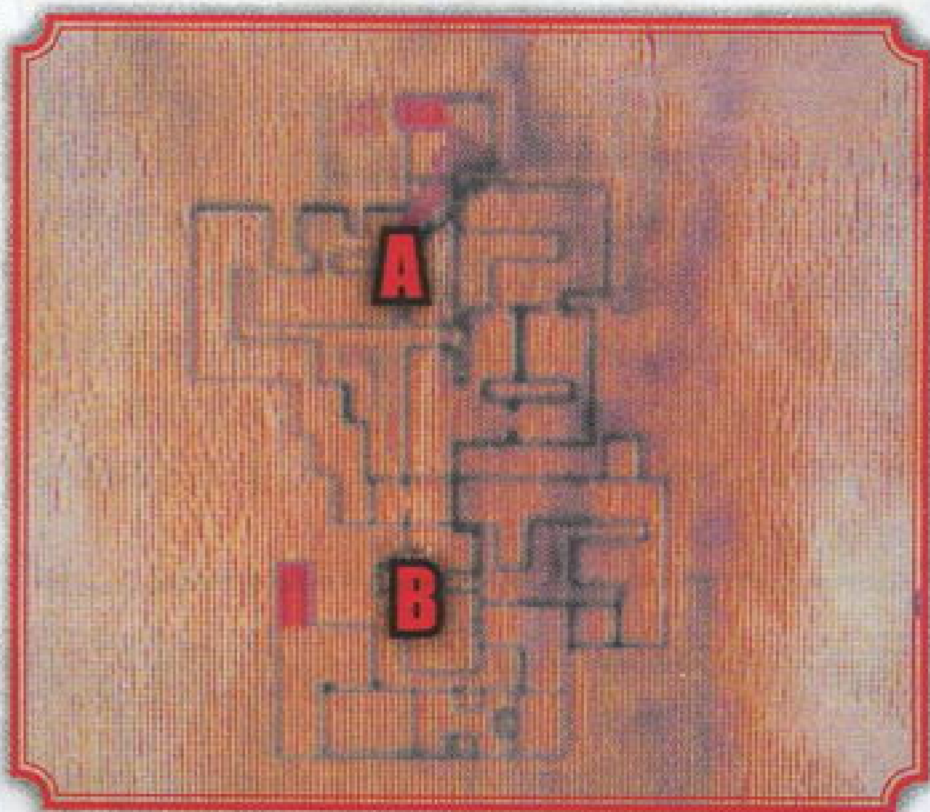
任务六 尼饲城的俘虏 尼飼城の虜

突破城下町的力丸成功进入了尼饲城内，不过让他感到不安的是城内没有一个尼饲的家臣。为了赶紧打探到菊姬公主的下落，力丸直奔对方所在的天守阁而去。然而在力丸前进的道路上已经不知被何人布满了陷阱……

尼饲城一共有四层，道路并不复杂，只是有部分场景需要玩家观察头顶上的情况用钩爪牵引前行。城内到处都是机关，在拾取地面上的忍具时一定要留意周围的情况，一些针刺机关是可以用下蹲来避过的。本关中出现的木制人偶敌人比较棘手，它的旋转斩一次能削去力丸1/3左右的体力，要小

心防御。

在二层的A点处有一扇看似墙壁的隐藏转门（为灰色），此时需控制力丸按R键背贴着墙并移动滑杆方向左来使门转动。B点处是一个陷阱房间，进去的话会受到爆弹、烟玉、针刺的洗礼，这里要在门外用钩爪瞄准房间内部上方横梁直接飞上去。继续前行到第三层，这里有一些能一击必杀的齿轮陷阱，注意不要掉进去。在干掉目标楼梯附近的守卫后即迎来BOSS战。



在领教了城内钉板、岩浆、地雷等一系列陷阱机关后，突破重重险阻的力丸终于来到了尼伺城的顶端。此时他看见菊姬被人绑了起来，随后一个背着巨大鬼面娃娃的怪人出现，对方就是天来六人众之一的机舞罗。机舞罗劫持菊姬就是想引力丸前来，然后让他葬身于地下的熔岩中。对于这种不礼貌的行为，力丸自然是无法容忍的。

战斗要点

机舞罗主要使用远程攻击，包括机枪扫射、蓄力冲撞和旋转攻击，靠近的话还会使用投技。对付它的战术就是在远距离引诱其使出蓄力冲撞或旋转攻击，这两招均会出现较长时间的收招硬直，这使得我们可轻松反击。而躲避攻击只需连续使用横向侧移即可，战斗难度非常低。

击败机舞罗的力丸救下了菊姬公主，此时彩女也赶到了这里。力丸将公主交付给她后动身前往烈斋阁去修理刚才与机舞罗战斗后坏掉的武器十六夜。此时镜头一转，黑暗中一支蜡烛熄灭了，“机舞罗被打败了么……”一个男子用阴沉的声音说说到。

任务七 十六夜再生

十六夜再生

虽然成功救出了菊姬，不过力丸的武器十六夜也受到了严重损伤，力丸只能带着刀去拜访城下町的名工匠釗铁烈斋。当对方看过刀后脸上却露出了难色，烈斋告诉力丸想要修复十六夜必须使用和此刀质地相同的地铁，而且强韧度也必须相仿。目前符合条件的只有那把七支刀，然而七支刀原本乃是冥王之刀，将其打入十六夜的话会产生什么情况很难说得清，力丸被迫要做出一个选择……

就在此时，天来的手下已经找到了刀匠铺附近，烈斋见力丸没有武器御敌便将自己的传家之宝“村正”交给了他，烈斋告之村正有人挡杀人、佛挡杀佛的能力，不过刀会吸食使用者的生命。另外，修刀所必要的玉钢现在数量也不足，需要力丸前往附近的光之佛堂里拿取。

本关开始时会出现一个分支，选项只会对角色对话造成一定差异，并不影响游戏的实际流程。

选择分支①将七支刀打入（七支刀を打ち入む）

力丸：烈斋阁下，我想把这个打入十六夜。

烈斋：这个是？

力丸：之前冥王使用的武器，如果十六夜能承受住这力量的话……

烈斋：决定了么？

选择分支②そのまま打ち直す（按照原样重新打造）

力丸：烈斋阁下，还是按照这把刀重新进行打造吧。

烈斋：决定了么？

力丸：谨慎一点比较好……



本关里出现的敌人都是些妖魔鬼怪，普通攻击如手里剑、脚踢等都无法对其造成伤害，惟独村正才有特效。注意手持村正的力丸体力会除除减少（最低减到1），不过不用太惊慌，用村正每杀死一名敌人都

会得到体力恢复。关卡开始后从烈斋的工匠铺出来并参照地图顺着正上方的道路走，这样就能来到光之佛堂（修刀所必要的道具玉钢就在光之佛堂入口处，不要拿漏了），此处会遭遇剧情车轮战。出现的妖怪里有一种会吐火的稍微麻烦点，可优先消灭掉。从佛堂出来后一路按照地图往目的地前进即可，需要提醒的是由于PSP画面较小，在遇到体型本来就很小的鬼头怪时确认对方的动向就会比较吃力，这时就要根据气息槽的增减量来判断对方是靠近还是远离我方。

挥舞着手中的村正，力丸将无数的恶鬼吸食殆尽。在成功取得玉钢并返回烈斋工匠铺的途中，妖术师天来突然出现在力丸眼前，对于力丸这样拥有如此强大力量的男人，天来自然是想将其招至麾下。不过力丸给他的回答就是举刀砍过去，就在这时一个男子从天而降挡住了力丸，“你是……！？那……不可能……”对于这个男人的出现，力丸显然很吃惊。“不开窍的家伙，我们还会见面的”说完这句话后天来就和力丸似曾相识的男子一同消失了。

任务八 粉碎田所的叛变 田所の谋反を溃せ

回到乡田城的力丸被君主松之信赋予新的任务，松之信通过调查得知之前袭击乡田城的未知忍者军团竟然是自己族下的田所家所聘请的。而近日松之信又收到一封匿名信，里面说田所家正在预谋叛变，于是力丸被派去田所家的住所“武士屋敷”进行彻底调查。

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之二。任务开始时力丸的面前就有两个守卫，此时必须迅速下蹲，否则就会暴露行踪，等他们分散开进行巡逻后再逐一忍杀。本关的目的地为右下角的房间，到达那里的方法有三种：①一是移动到如图所示的A点，用钩爪攀上墙壁并顺着中央的连接通道到达左下区域，然后再去目的房间；②二是利用B点水井里的秘道，这样可以直接出现在左下区域的C点；③D点的房屋下檐同样设置有秘道，这条路通到E点，同样离目标地点很近。注意选择后两条路径的话途中遭遇的守卫数量较少，如果想要习得本关的必杀技还要绕路去附近忍杀够足量的守卫才行。当力丸移动到目标地点后自动触发剧情，剧情结束后往回行一小段路，注意看墙上挂有写着“一刀一会”字样的铭牌，我们接下来要去的就是铭牌对面的房间，进入后再次触发剧情。

力丸在房间的地上发现了一具尸体，这不是别人，而是田所家的当家者田所勘兵卫。此时一个腰间跨着双刀的女性走了出来，对话中得知她是田所勘兵卫的女儿田所三冬。三冬说躺在地上的父亲是自己亲手所杀，原因就是她得知了父亲企图叛变的消息。力丸听过后询问三冬打算怎么收拾叛乱的残局，“父亲已经不在了，那么知道叛乱一事的人就只有你和我，所以我不能让你活着回去。”三冬言毕拔出了双刀，“我也不能就这么被你送进坟墓”，虽然面对的是女子，力丸也摆好了全力作战的架势。

战斗要点

田所三冬的连续攻击非常犀利，不过她不经常主动出击，而是喜欢处于守势，对于这种情况可以大胆地上前使用投技。另外利用场景里房间的高低落差也可以创造一些攻击机会、又或是相对安全地回复体力。

一阵刀光剑影，最终倒下的还是白衣女子。

力丸：给主公寄去匿名信的就是你吧？

三冬：我父亲打算背叛主公，他的野心我无法原谅。请你转告主公：小时候骑在主公脖子上玩耍的三冬，那段日子真的很开心，拜托了……

力丸：你为主公所做的我都看……



任务九 妖怪竹林 あやかしの竹林

成功修复十六夜的力丸回到乡田城，此时他听闻城内发生了一件大事：君主松之信受到彩女的袭击而负伤，虽然彩女企图逃跑，但还是在城下町的竹林里被抓，目前正关押在牢中。力丸潜入牢狱与彩女对峙，彩女说袭击一事与她没有关系。虽然力丸坚信彩女不会干出这种事，不过现在却缺乏为其洗脱罪名的证据。彩女则建议力丸去她被捕的城下町竹林看看。另外一边，早知道力丸会追过来的天来六人众之一的神乐在竹林里设置了大量妖怪等待对方大驾光临……

任务开始前多准备一些吹矢和手里剑，本关中存在野狼和被神乐制造出来的妖怪“式神”，用上述忍具对其进行忍杀比较合适。本关同样有两条行进路线，玩家可以从A到达C，这条路需要操控力丸爬在横木上跨过长长的沟渠；另外也可以从B穿越隧道到达C。之后上行进入山洞，洞里有部分水路需要用翻滚来消除脚步声。从洞中出来后就可以直奔地图上的目的地了，注意此处左右两侧的道路都可通行，笔者推荐走左边，原因是这条路上出没的敌人相对分散，对付起来容易一些。

来到森林深处的力丸看见了原本不该出现在此处的彩女，力丸本能地拔出了忍者刀。“我们不是同伴么？为什么拿刀对着我？”彩女疑惑地问道。不过此话不说还好，一说就被力丸看出破绽，原来力丸熟识的那个彩女决不会说出“同伴”一词。在确信对方为假身之后力丸迅速冲了上去，而假彩女则招来两个杂兵助阵。

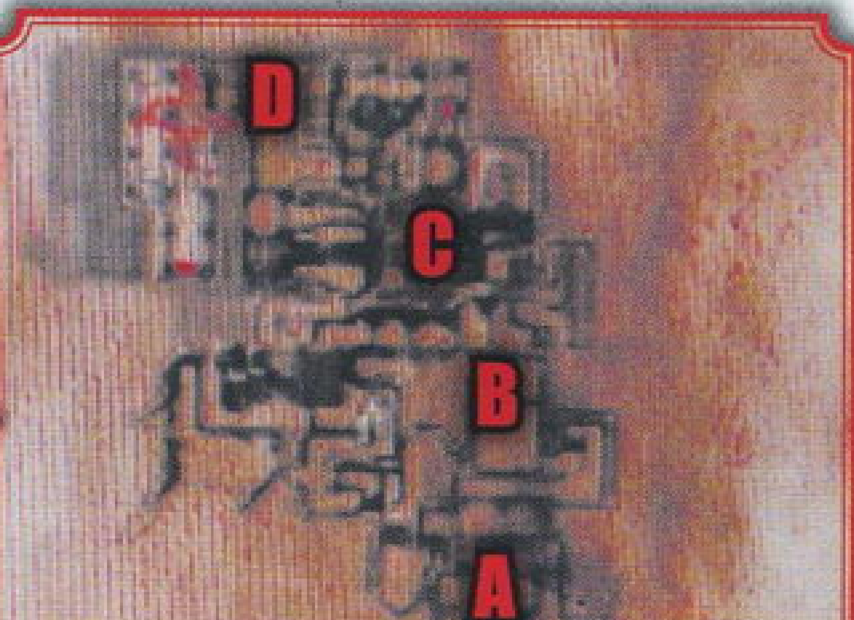
战斗要点

通常打法是先清理杂兵再对付假彩女，注意假彩女的身手比较敏捷，同时会投掷八方手里剑，注意多用横向侧移来闪躲攻击并伺机反击。另外有一种极端的打法，假彩女招出的杂兵里可能会有带爪的忍者，而这种敌人有个特性就是体力不足时会选择自杀性爆炸袭击，利用这点将全部敌人引诱集中然后形成大范围重创，不过玩家自身中招的几率也很高，如果不追求过关评价的话可以一试。

被力丸打倒的假彩女露出了真身，原来她是天来六人众之一的百化变身而来，见自己走投无路，百化选择了咬舌自尽。此时镜头转到另外一边，目睹了这一幕的天来吩咐手下岩陀去神乐那里。

任务十 大佛殿的死斗 大佛殿の死斗

利用百化的陷阱将力丸引入竹林、诬陷彩女使其被囚禁在牢狱之中，这些都是天来巧妙地设下的圈套。利用这个机会，天来占领了乡田国国境的要塞“大佛殿”。没有了要塞这一屏障，国家就很容易遭受来自他国的袭击。乡田松之信意识到事态的严重性后立马派出刚从竹林赶回的力丸去重新夺回大佛殿。



本关的地形是游戏开始以来最复杂的一关，想要到达佛殿顶端有多条通路，这里为大家介绍一种较短的行程：关卡开始后先从高处下来，然后走到房屋中央来到地图所示的A处，用钩爪上去进入石洞，一直走到B处看见一个红色的房梁，房梁上端是有一条狭窄的暗道，顺着暗道出来到达C处，

顺路前进看到第二个火把时往右拐，沿路走看见一个与人差不多等身高的栅栏，跳到栅栏上然后往下降，此时要注意观察好位置，因为前方就是很大一个深渊。下去后顺路走来到D处，用钩爪连续向上爬行就能来到寺庙的顶端场景，之后再深入一小段即迎来BOSS战。

战斗要点

首场BOSS战是对付神乐和岩陀两人，由于神乐对岩陀施加了法术而使其无敌化，所以我们要主攻神乐。她的体力虽少，不过会来回瞬间移动并用咒符封锁力丸的行动为岩陀创造攻击机会，用烟玉会有不错的效果。

神乐被打倒，岩陀身上的法术也随之解除，此时那个力丸似曾相认识的神秘男子再度出现一刀结果了已经没有战斗力的岩陀，而这个男子不是别人，正是力丸曾经的师兄——龙丸。面对已经被天来操纵心智的龙丸，力丸只能选择一战。

战斗要点

龙丸的腿脚功夫比较厉害，而且即便防住攻击角色也会向后小退，所以防御反击是不用指望了，只能用高速侧移寻找他出招后的破绽进行反击。另外用烟玉也可以创造出不少的攻击机会。

被打倒的龙丸暂时恢复了神智，他告诉力丸原本被他打瞎的右眼实际上并未真瞎，而寄宿在力丸右眼的瞳术很早前被师傅封印了起来，现在若要打倒天来必须想办法让右眼再度沸腾起来。话音说到这里，天来就在远处处死了受自己操控的龙丸。“两天后的满月之日，弥漫在海上的烟雾会消失，而我的城塞也会浮现出来，恨我就来那里找我吧。”天来对力丸说道。

任务十一 决战天来城塞（一）

与龙丸一战后体力不支而倒下的力丸醒来时发现已经身处乡田城，与彩女对话才得知自己已经睡了两天之久，而今天正好是满月之日。力丸顾不得满身的疮痍向着天来的城塞出发，原本打算一同随行的彩女则被他命令留守乡田城。

本关的路线很单一，只需沿路直走到底即可。作为倒数第二关，敌人数量非常之多，前进时要处处小心。另外记得带上足够量的吹矢，关卡行进途中有几名敌人一直向前方巡视，无法靠近下手，此时要借助忍具从远处进行忍杀。一路杀敌行至终点后会碰上鬼阴，他已经在此恭候力丸多时了。

战斗要点

战斗开始前会有一小段分支剧情，如果之前将七支刀注入十六夜，那么此时七支刀就会开始觉醒、十六夜冒出黑烟，只有打败鬼阴才能化解；如果选择的是重新打造，那么就不会出现这段剧情。战斗方面，鬼阴的招式和第三关相比没有任何变化，固用原来的方式应付即可，注意还是别让其在体虚时进行回复。

再度战败的鬼阴留下一句“冥王大人，我又半途而废……请原谅……”的话语后，从城塞的外墙跳下，力丸则继续向着天来的场所前进。

任务十一 决战天来城塞（二）

最终关卡的行进路线同样比较复杂，先根据地图指示来到左下角的A点，这里有三个巨大的石柱，前进的路就在最高那个石柱的对面，需要登上去才能发现。之后沿路左行，中途会有一些悬崖要小心。下一个目标是B点，此处的道路在角色的头顶上方，这是一间刻满文字的房间，通常情况下平视很难发现。从房间出去后再稍微往上行就会遭遇最终BOSS天来。





战斗要点

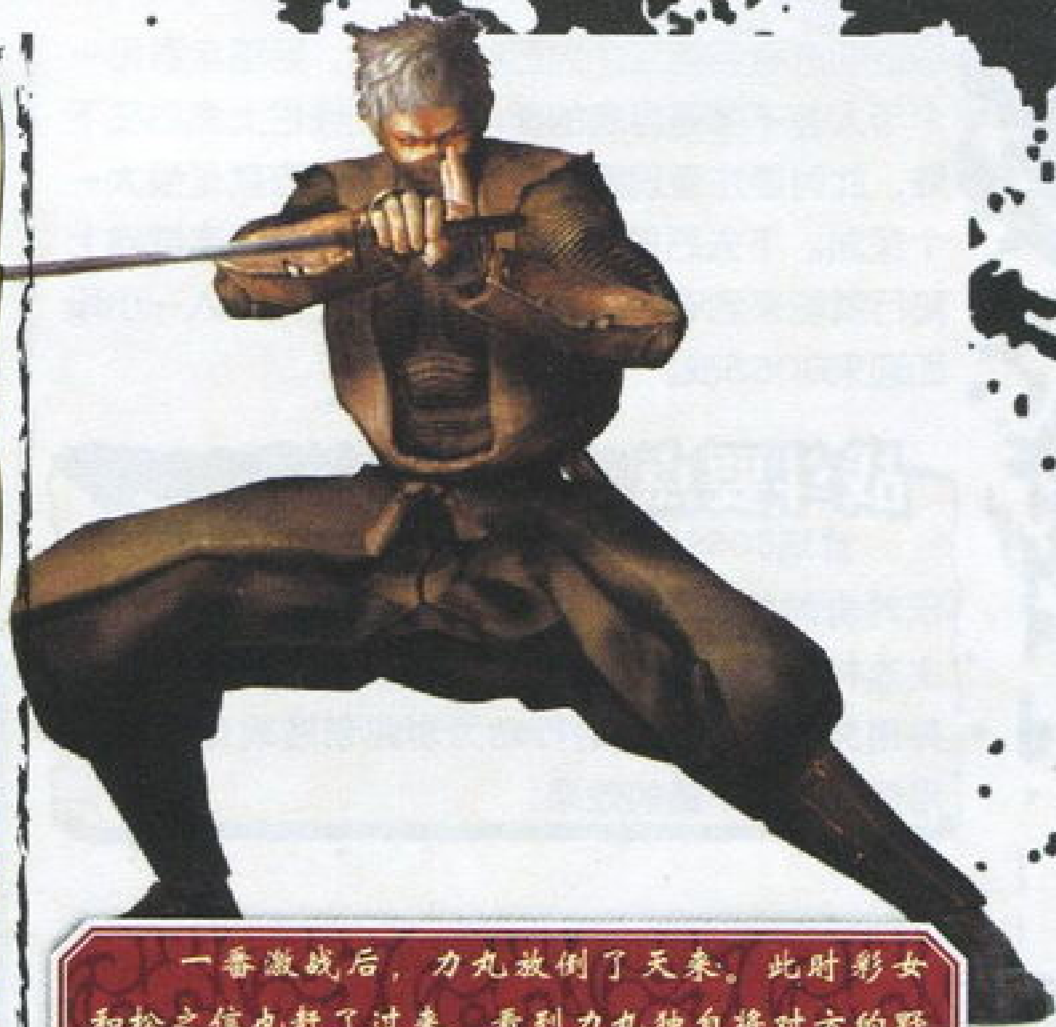
与天来的战斗一共有三场，下面分别进行解说。

第一战： 天来会使用魔法，包括陨石、冰刺和地刺。其中陨石魔法在着地点会有提示；冰刺魔法可以在缝隙中穿越、又或是直接用跳跃躲过；地刺魔法为直线攻击，此时天来会产生巨大的动作硬直，把握其出招的时机上前进行连续攻击，反复三个回合左右即可击败对方。战斗胜利后发生剧情，天来吸取冥王的力量变身。

第二战： 变身后的天来处于无敌状态，任何攻击都对其无效。此战只需全力回避对方的攻击，过一段时间后自动进入剧情。

力丸拿变身后的天来毫无办法，就在天来要对其发动致命攻击时，龙丸的声音再度出现在力丸的脑海中"睁开右眼就能获得全部力量！"，千钧一发之际力丸睁开右眼解放了他被封印的力量。

第三战： 天来的招式同第二战，追加了一招毒雾攻击并且地刺的攻击范围由原先的直线变为环绕他一周。由于天来经常中距离冲向力丸，因此可以考虑用突进必杀技"紫电"。如果没有习得的话还是用烟玉吧，这种忍具对所有BOSS的相性都非常好。



一番激战后，力丸放倒了天来。此时彩女和松之信也赶了过来，看到力丸独自将对方的野心毁灭，松之信由衷地发出感叹："即使是再大的黑暗，也会在影子之中被吞噬、被打倒……真是可靠的影子啊！"

另一方面，之前从外墙跳下的鬼阴并没有死，他继续在暗中从事着让冥王复活的行动……

力丸篇·攻略完

彩女篇

任务一 追踪姑娘们的行迹 娘达の行方を追え

冥王骚乱后过了一年，看似平和的乡田国领内接二连三地发生年轻姑娘突然失踪的事件，松之信深知事态的严重性而派人到多方进行调查。随后查明得知姑娘们被关到了白鹭山的神社之中。事不宜迟，松之信迅速指派彩女前去救助。

力丸篇任务九的场景，出来后先往左行忍杀掉两个守卫，之后原路返回井下桥，注意右斜前方有一名守卫，别冲得太急。干掉后进入前面的山洞，前进一点会看见两名相视而站的守卫，蹲在原地等一会，待他们对话结束后就会分散开来巡逻，此时再寻机逐一杀掉。接下来的行程就没有太大难点了，左右两条路都能通向目的地。不过由于本关出没敌人较少，想要攒齐九字真言的话还需要把两条路都走一遍清理完守卫才行。

彩女来到神社门口时听见屋子里传出一男一女的声音，从话语中推断男的似乎要对姑娘的图谋不轨，当彩女冲进屋时却发现他们是在玩牌（囧……）。彩女的出现使得姑娘们乘机逃跑，"喂喂！全都跑掉的话越后屋那的报酬就……"男子下意识地脱口而出，这也提醒了彩女姑娘失踪的事件与越后屋有关。看到拐来的人都跑了，男子拔出了腰间的火枪。



战斗要点

该男子就是力丸篇第一关就出现的田岛英五郎，他的攻击方式没有发生改变，具体战法可以参考前面的讲解。

任务二 处决越后屋 越后屋を成败せよ

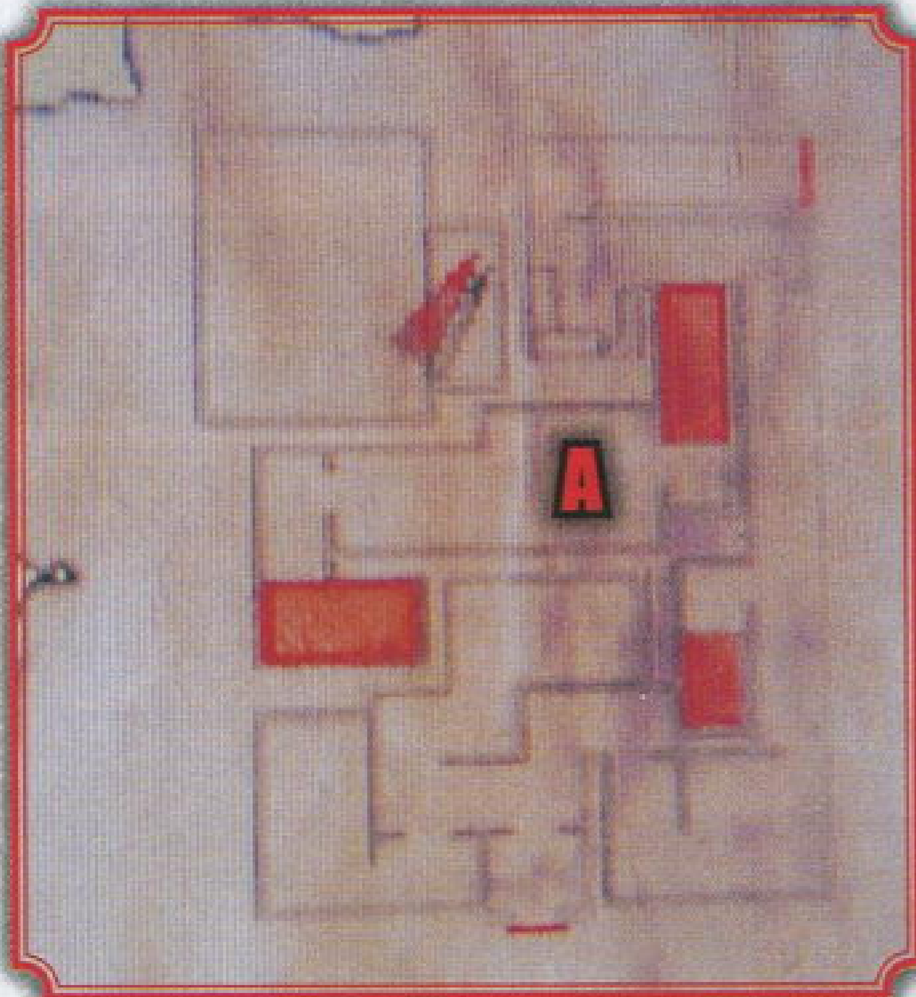
彩女从田岛那里得知了越后屋与姑娘失踪案有关，现在越后屋的主人是第二代继承者德兵卫，这个家伙与老家臣那须相勾结在城镇里抢夺年轻姑娘、做非法的人口买卖。对于自己的领土内有这样的垃圾存在，松之信自然无法容忍，于是乎彩女受命潜入德兵卫的住所。

本关的流程与力丸篇任务一几乎相同，只是部分守卫的所处位置稍微发生了变化，故而不再赘述，请读者参考前面的流程进行攻略即可。只要控制彩女移动到德兵卫的房间就会触发剧情。

房间里的德兵卫正在向那须炫耀他在乡田国内找到的宝物“地之宝玉”，对话中透露这样的宝玉在国内还有两个，如果凑齐就能得到巨额财富。正当两人在得意地奸笑时，彩女从天而降。看到有不速之客，那须吓得拔腿就跑，而德兵卫则“自不量力”地拔出了刀。

战斗要点

彩女行动相比力丸更加敏捷，而且连击造成的伤害也更可观。可以用防御吸引对方出刀，然后予以反击，如此三个回合即可将其了结。注意那须在体力下降到一半以下时会跪地求饶，和之前一样是耍阴招，所以在看到其下跪后就直接赏他几枚手里剑吧。



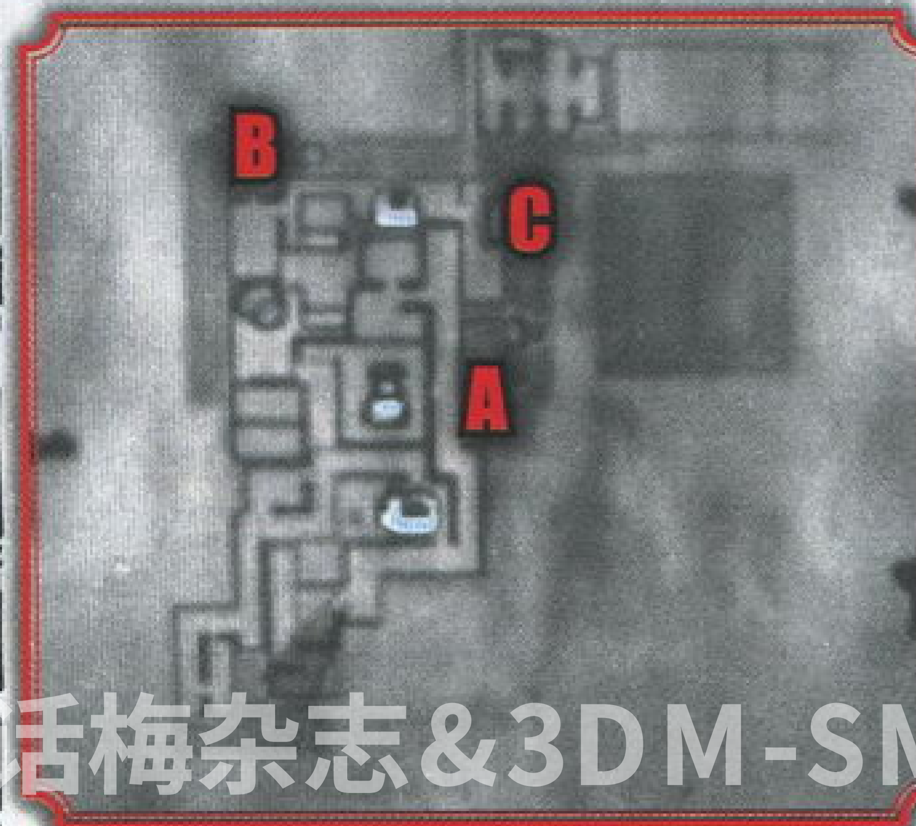
战斗结束后要继续追寻逃跑的德兵卫，这是本关惟一和力丸篇不同的地方。德兵卫的位置就在如上图所标注的A点，从那须的房间出来后原路返回便不难找到。

赶到德兵卫所在地的彩女发现其已被不明人士所杀，而地之宝玉也一并消失，这让彩女感到有些困惑。

任务三 乡田城夺还 乡田城夺还

回到城中的彩女向松之信报告了越后屋以及宝玉的相关事情，松之信只对稳定国内秩序一事表示感谢，而却对宝玉只字未提。在那之后几个月，乡田城内发生了大事，家臣浜田康之助突然发动叛变并将松之信抓为人质。浜田要挟交出“仁之宝玉”，此时有一群谜之忍者冲进乡田城，他们似乎是在配合浜田的行动。这时候的彩女正全力向被绑架的主公身边赶去。

与力丸篇第二个任务基本相同的关卡，初期彩女出现的位置变到了下层。行走路线依旧，先来到地图标示的房间A，通过里面的秘道出现在左上角的B，然后再往右侧的C移动到达上层。此时参照地图往右上角的红点处移动，注意沿途走廊外侧设置有两名守卫，可以先用麻痹饭团将近处的一个守卫引诱过来忍杀掉，然后再对付另外一个。到达红点后下楼并右行就能来到浜田绑架松之信所在的房间。



看到彩女来了，浜田将刀架到松之信的脖子上并要挟她退下。彩女佯装离开，在浜田稍有放松之际，一枚苦无从彩女手中飞出精准地命中了浜田的臂膀，松之信趁此机会逃脱。“主公先离开吧，我要处理掉这个叛逆者”手持小太刀的冷酷少女向面前的男子走去。

战斗要点

浜田的实力尚可，主要攻击方式为连续砍击和突刺，其中后者即便是防御也会被打退一小段距离，无法进行反击。这招的破绽在于出招前需要蓄力，而蓄力中的浜田是毫无防备的，看到对方做出蓄力架势后就迅速绕到身后一阵猛攻吧。

任务四 获得妖刀 妖刀を手に入れろ

死去的浜田身体上突然发出了谜之声音，而这个声音的主人是妖术师天来。天来告诉松之信他要来夺取乡田国的“天”、“地”、“仁”三个宝玉以获得统治世界的力量。目前天来已经乘虚拿到了乡田家的仁之宝玉，之前德兵卫的地之宝玉也是他派遣手下抢走的，如今只有天之宝玉下落不明。

操纵死者说话表明天来能使用妖力，想要守护宝玉就必须有与之抗衡的力量，此时松之信想到了乡田国内自古传下来的、被封印在法玄寺佛堂中的妖刀。

与力丸篇任务七场景相同的关卡，不过行进路线完全相反。地图上有五个封印着妖刀的石碑，只有找到它们并用武器破坏才能成功取得妖刀，注意如果没破坏石碑的话，某些前进的道路便不会开启。石碑在地图上以红色的圆点进行表示，不难确认其位置。需要注意的是本关内多出没鬼怪系敌人，初次进行该任务时彩女手上的小太刀是无法对它们造成伤害的，此时只能沿途躲避。如果想要获取九字真言的话最好是在取得妖刀后再挑战本关，这样就会轻松许多。

破坏石碑解除封印后，彩女拿到了妖刀霞・阒。正当她感叹此刀的无穷力量时，天来做出的巨大无头武士从天而降。“来得正好，就拿你试刀了”，彩女握着绽放着蓝光的神器迅速迎了上去。

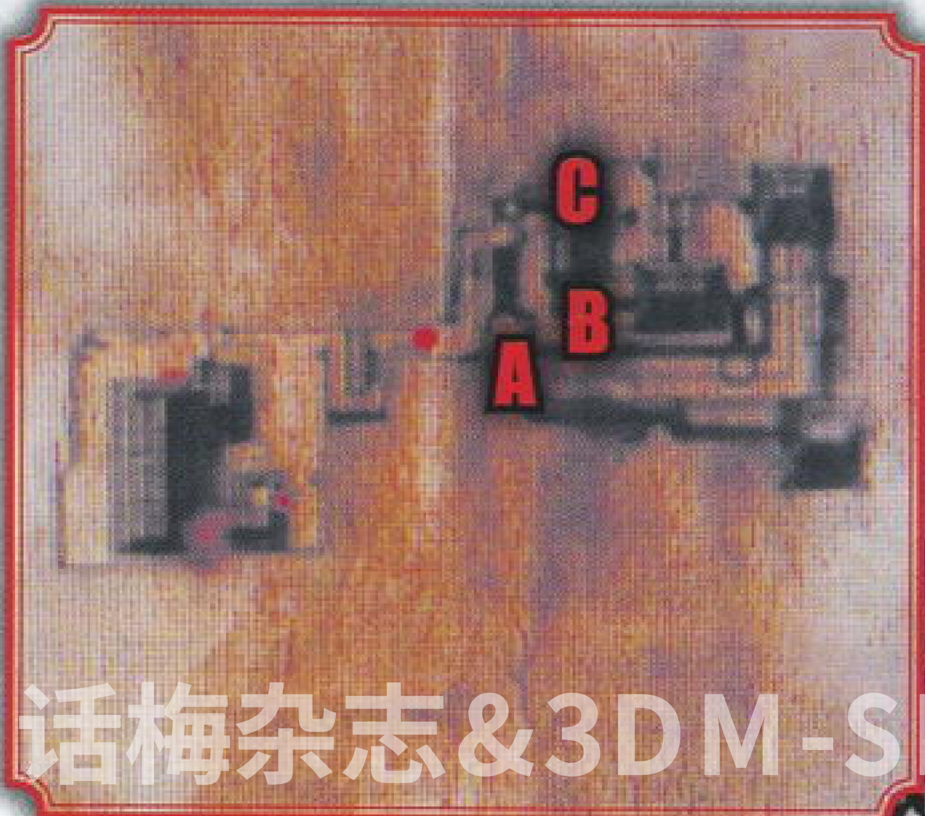
战斗要点

手持妖刀的彩女体力会陰陰减少，要注意回复。无头武士的攻击力比较高，但是行动速度较慢，可以多采用迂回战术。需要注意的是对方的斩击会造成防御崩坏、而头颅喷血更是无法防御。推荐利用场景里的小屋，攀上房顶后（对方上不来）使出“月面宙返り”跳到其身后再进行攻击，以妖刀的强大力量，反复两、三个回合就能打倒对方。

任务五 粉碎田所的叛变 田所の谋反を潰せ

成功取得妖刀、正返回乡田城途中的彩女收到了君主松之信的口信：乡田的重臣田所勘兵卫已经获取了天之宝玉的情报。向松之信进一步打听后得知田所家企图叛变，而且当天很可能就是其行动的日子。于是为了调查和阻止叛变一事，彩女悄悄潜入了田所的住所。

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之三，内容与力丸篇任务八相仿。我们依旧可以通过A处的石壁、B的水井、C处的屋底暗道这三条道路前往左下角区域，然后再进入田所勘兵卫的所在房间。注意选择B、C两条路的话途中遭遇的敌兵数量较少，想要集齐九字真言就需要绕道去多忍杀敌人。来到目标地点后发生剧情，彩女杀掉了田所勘兵卫。而其女田所三冬亲眼目睹了整个过程，虽然知道叛变一事不可原谅，但是对于杀父一事，三冬还是决定和彩女决一死战。



战斗要点

对于时常处于守势的三冬来说，对其使用投技是最有效的，这点和力丸篇一样。不过不同的是本战三冬并不会战死，只要将其体力削弱到1/3左右后便会自动进入剧情。

战至一半的彩女突然放下了武器，三冬对此很是不解。"得到解脱的你应该去寻找更好的生活方式，而不是在这里拼个你死我活"彩女如此解释到。听到此话的三冬也缓缓地收起了手里的武器。"我曾听说，你在找的宝玉……就供奉在村外行临寺的正殿中。知道了父亲的阴谋后，我能做的也只有这些……"三冬的话里带着颤抖之音。"我真希望我们不是以这种方式见面……再见"话音刚落，彩女便如同风一般消逝了。

任务六 前往情报所在地 情报の地に向かえ

得知天之宝玉正供奉于行临寺的正殿中后，彩女赶回乡田城朝行临寺而去。不过此时的行临寺已经化为废墟，而且还有比彩女更先一步得到消息的天来手下等候在那里。

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之四，场景与力丸篇任务四一样，不过本次的目的不是全灭敌人，而是到达左上角的庙宇里。敌人的分布主要集中在左上、右下的庙宇附近以及右上角外侧的悬崖，其中右下栈桥上的守卫不容易靠近，最好是用吹矢或弓箭等忍具从远处忍杀掉。另外，左上庙宇附近聚集的守卫较多，即便有一个守卫在那睡大觉也不能轻易靠近，否则极易暴露行踪。一路前行至目的地后将与天来六人众之一的阵内右京进行BOSS战。

战斗要点

拔刀流的阵内出刀速度非常快，而且他很擅长防守，因此使用忍具来对付比较有效率。另外此战有个无赖战法，先引诱阵内走到外面宽广处，然后自己利用楼梯回到房间里，而阵内也会爬楼梯追过来。此时就可以"耍无赖"了：守在楼梯处等对方一开始爬就将其打下去，起身后的阵内依旧傻乎乎地想爬上来，如此反复即可戏虐对手。当阵内的体力下降到1/4左右时自动进入剧情。

来到行临寺的彩女在地上拾起一个疑似天之宝玉的蓝色小球，不料小球被突然出现的阵内一刀劈成两半，阵内说这并不是双方都在找的东西。随后双方便进入战斗，天来六人众的称号并非浪得虚名，东忍流数一数二的彩女与阵内对峙也占不到半点优势。就在双方僵持不下时，突然有不明人士乱入，阵内见有人打扰顿时觉得对决不再有趣，于是乎他便收起刀消失在夜色中……

镜头一转

阵内：为何妨碍我？

男子（龙丸）：她是我的猎物，不能让你出手。

阵内：哼，不会是因为你们曾经的交情而特意来帮她的吧？

男子（龙丸）：彩女要由我来杀，仅此而已。

阵内：哼，天真的家伙。

任务七 探寻生驹屋善之助 生驹屋善之助を探せ

彩女得到妖刀后又过了两个月时日，松之信为了不让三个宝玉中惟一下落不明的天之宝玉落入天来手中而正在四处寻找。有调查结果表明，在邻国尼饲的城下町中有一位名叫"生驹屋善之助"的老者知道宝玉的线索，得知这个消息的松之信立马派彩女去向他打听情报。另一方面，天来手下的忍者军团也在此处开始了行动。

本关的场景与力丸篇任务五一样，主要分为四个前进区域，其中初始场景中有部分敌忍者会爬上屋顶，相对力丸篇来说，这里从地面行进更为稳妥一些。注意场景中依然有平民出现，不要袭击他们，否则不但关卡得分会减少，而且之前积累的九字真言槽还会被全数扣空。第二个区域里的敌人很多，初期从沟渠里爬出来后一定要下蹲避免行走发出声音。右上角的两名敌守卫在对话后会分开巡逻，以此为突破口将版面内的敌人都清理掉。第三个场景里有很多酒桶，要多利用这些掩体。注意在如下页图所示位置（就正常出口的右侧）有一条隐藏道路直接通往区域四目标地点的正前方。



当彩女来到生驹屋善之助的住所时，发现老爷爷已经死了。突然一只钢针向彩女袭来，不过被她以敏捷的身手化解了。此时投掷钢针的人——一个和尚（就是铁舟）出现在彩女面前，由于双方都怀疑是对方杀死了老人，因此一场战斗在所难免。

战斗要点

铁舟并不难对付，主要是他的移动速度偏慢。除了基本连击和投技外要注意的就是竹铁炮，这招带有一击必杀效果。成功削弱铁舟30%左右的体力后自动进入剧情。

一番交手后，铁舟停止了攻击，他从彩女的战斗身法中看出了对方是东忍流。“首领说不要阻碍东忍流，看来你确实不是凶手”丢下这句话，铁舟就转身离开了。

铁舟离开后不久，彩女突然听见有人叫她，转过去一看居然是力丸，彩女凭借自己的直觉断定这人肯定是赝品，而事实也确实如此，眼前的力丸是由六人众之一的百化变身而来。

战斗要点

力丸的招式相信大家都很熟悉了，防御反击是不错的打法，不过要小心对方使用忍具。另外，假力丸在体力不足时会喝神命丹补满体力，因此在战斗后段不要离他太远，一旦看见其使用道具就迅速上前打断。顺带一提，上关对付阵内所使用的赖皮战法在这里依旧适用。

战斗后，假力丸现出了真身，收起武器的彩女正准备离开，孰料百化竟然还有同伴。趁彩女不备，六人众之一的机舞罗用麻痹吹矢轻松将彩女捉住，而这一切都被并未远离的铁舟看个一清二楚……

任务八 机关之城 からくりの城

机舞罗捉住彩女后将其关押在尼饲城的最上层处等待处刑，不过及时赶过来的铁舟帮彩女解了围。不仅如此，铁舟还告诉她大佛殿的大佛之眼处就是天之宝玉的藏匿位置，说完后这位壮汉就离开了。

本关的地图如力丸篇的任务六，关卡一开始即会与机舞罗展开BOSS战。对方的招式没有发生变化，还是多在远距离引诱对方出旋转攻击或蓄力冲撞，然后用侧移躲闪开后就有绝好的反击机会。战斗胜利后即将断气的机舞罗告诉彩女城里已经被设置了毒气装置，距离装置的启动时间已所剩不多，彩女必须在短时间内到达底层将装置关闭掉。

接下来就必须在20分钟内到达尼饲城的1F，现在的行走路线与力丸篇是完全相反的。注意关卡里出现木制人偶非常难缠，尽量忍杀掉，不然兵刃战打起来比较吃力。2F的那个陷阱房间可以蹲在上方的木梁上直接用二段跳跳出去。另外那些旋转门需要按住R键贴在墙上，然后再移动滑杆来进入。沿路一直向下，走到底层的魔法阵处自动触发剧情。

彩女尽力赶去解除装置，可是在底层却遇到了原本已经死掉的鬼阴。彩女虽然怀疑自己的眼睛，但更让她吃惊的是真正的力丸居然也出现了。时隔一年不见的彩女和力丸深知现在不是寒暄的时候，他们得先将面前的宿敌打倒以化解毒气危机。

战斗要点

战斗开始时会有一个分支，选择“力丸に鬼阴を任せる”是力丸与鬼阴战斗；选择“鬼阴と斗う”则是彩女自己上。两个选择只对剧情对话稍有影响，故可随意选择。这里推荐还是用彩女，敏捷的移动速度在面对鬼阴的腿脚技时也能轻松闪开。最后还是要注意别让濒死的鬼阴回复体力。

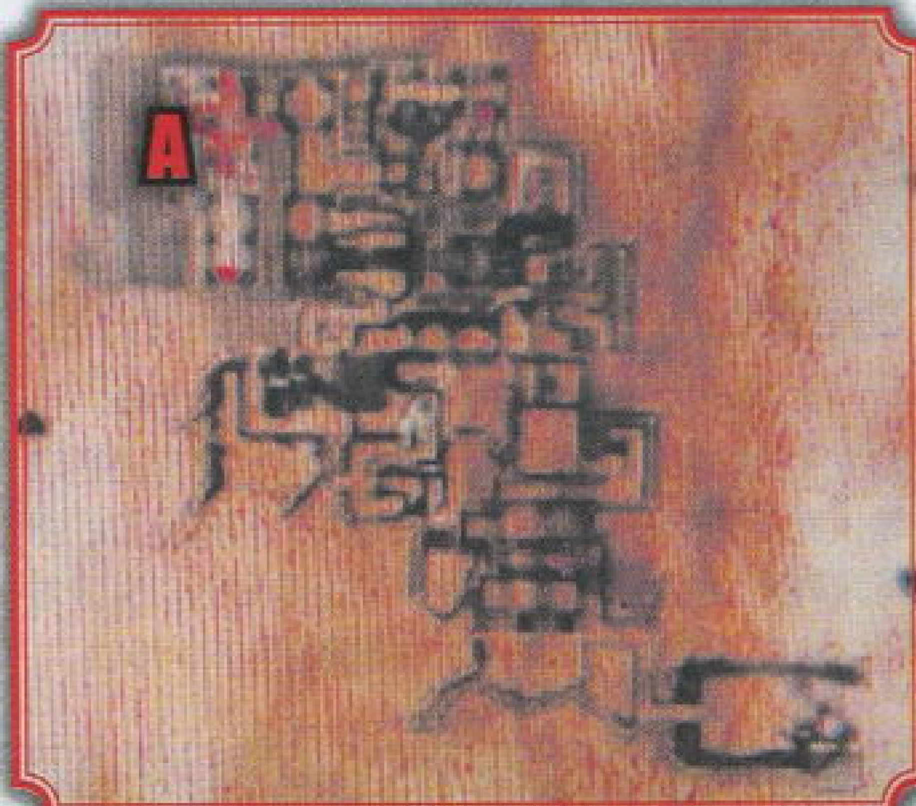
任务九 获得宝玉 宝玉を手に入れろ

根据铁舟提供的宝玉情报，彩女火速前往大佛殿。不过她还是晚了一步，铁舟说的话被机舞罗传给了天来。就在彩女奋力解除尼饲城的毒陷阱机关时，天来已经派手下岩陀先行一步。现在的大佛殿已经被对方所率领的虚无僧军团给占领了。彩女急于赶到大佛前，不过身形巨大的岩陀挡在了她面前。

战斗要点

关卡一开始即遭遇BOSS战，体型庞大的岩陀属于力量型角色，他的棍棒攻击即便防住也会造成角色后退而无法反击。另外，岩陀很擅长投技（动作与《KOF》里克拉克的必杀技相似度高达90%……），并且我方无法投掷他。好在对方速度慢、出招后的硬直时间也较长，利用彩女的灵活在中距离与其周旋，然后伺机从后方进攻即可。

战胜岩陀后开始向大佛殿的顶端进发，本关的场景与力丸篇任务十相同，只是彩女的出现位置稍有变化，具体的行进步骤请参考前文的详细介绍。在下图所示的A点处藏有彩女的专用武器“毒刀·胧”，想取得的话必须利用钩爪在深渊两侧的岩壁上穿梭行进，这里对操作要求较高，一旦失手角色就会掉落下去死亡。来到大佛殿顶层后往佛像的所在地前进，天之宝玉就在佛像的双眼处。注意从正前方是无法攀上佛像的，必须借助佛像后方的石柱才能上去。



当彩女来到大佛像前时发现宝玉已经被人拿到，而这个人就是自己曾经的师兄龙丸。彩女本想打倒对方来夺回宝玉，无奈龙丸的实力强出她一大截，被其气势震住的彩女只能目送对方离开……

任务十 救出关谷 関谷を救出せよ

被夺去两个宝玉的松之信决定偷袭天来，天来的所居地“天来城塞”位于海上的孤岛上，松之信费尽百般人力才打听到某座山中的钟乳洞里有条道路可以直达天来城塞，而得到这条情报的付出也很惨重，不仅有大量兵士牺牲，就连在前线指挥的老臣关谷直忠也被捕了。松之信对此很是苦恼，于是他向彩女下达了有些苛刻的命令：通过钟乳洞道路潜入城塞将天来杀掉。彩女赴战前菊姬过来送行，菊姬把两人分开持有姐妹铃交给彩女保佑她能平安而归。

本关的场景与力丸篇任务三相同，大家可以参考之前标注有前进路线的地图来进行攻略。彩女最先的任务是营救出关谷，而他就被关押在地图上的A点，移动过去即可。被救下的关谷告诉彩女通往天来城塞的道路被巨大的岩石堵死，需要用炸药来引爆岩石。炸药的位置在上图所示B点（在地图上会以红色闪光圆点显示），用武器破坏门口的几个木桶后再进入房间拿取。取得炸药后一路往右上角的目的地前进，将炸药安放在目标位置粉碎岩石，之后自动出现剧情。



岩石被破坏后，通往天来城塞的道路出现在彩女和关谷面前。就在两人兴奋之际，关谷突然遭到神乐操纵的式神的袭击而晕了过去。之后神乐又召唤出一匹巨狼企图灭掉彩女。

战斗要点

虽然只需打倒神乐就能结束战斗，不过巨狼在一旁打扰实在是让人心烦。巨狼是不会防御的，为了安心作战最好还是先放倒它。神乐方面其瞬间移动有点麻烦，用烟玉能有效封锁她的行动。

任务十一 决战天来城塞（一）

实力占据上风的彩女最终还是战胜了神乐。穿过钟乳洞的通路，令人毛骨悚然的天来城塞出现在眼前，彩女毫不犹豫地冲了进去。

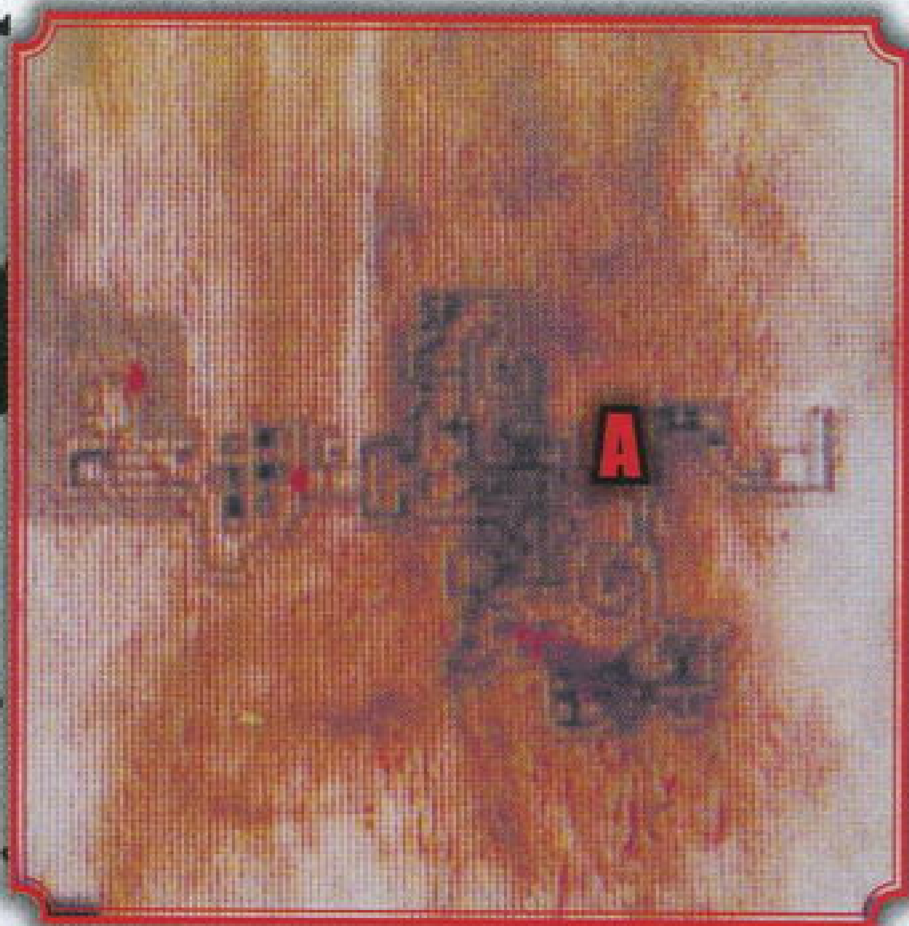
本关与力丸篇的任务十一内容完全相同，只是敌人的配置和种类有所变化。战前记得带上妖刀霞·篢，关卡里有鬼怪系敌人出没，只有妖刀才能将其消灭。行进路线方面是顺着路走到底，没有太多注意点。来到目标地点后与龙丸发生BOSS战。

战斗要点

龙丸的速度快、攻击凌厉，而且部分招式无法防御，好在其体力偏少，用烟玉迷惑对方后发动连击，三回合就能取得胜利。战后会出现剧情分支，如果任务八最后选择的是“鬼阴と斗う”，那么战后鬼阴会出现，而恢复意识的龙丸抱着他一同跳下悬崖；如果选择的是“力丸に鬼阴を任せる”，则龙丸叫彩女赶紧去打倒天来别管他。

任务十二 决战天来城塞（二）

本关与力丸篇任务十二的内容相同，战斗开始时同样要带上妖刀霞·篢以应付敌阵中夹杂的鬼怪系单位。任务开始后沿路前行来到地图所示的A点，此处正前方和正上方的道路都能通行，区别在于前方的路途较长、出没敌人也多，不过没啥机关；上方的路虽然可以大幅缩短行程，不过中间有多处需要用钩爪或跳跃前行的深渊地段，一旦失足掉落就要从本关初始地点开始重新打过，比较棘手，选择哪条路前进由玩家自己决定。走到目标地点后遭遇最终BOSS天来，天来收集宝玉的目的是想把冥王作为他的奴隶唤醒，有了冥王的邪恶力量，天来就能支配世界。对于这种有如此狂妄野心的人，彩女自然要将其天诛。



战斗要点

与天来的战斗一共有两场，下面分别进行解说。

第一战：此战的天来与力丸篇招式一样，会使用陨石、冰刺和地刺的魔法攻击，其中地刺魔法会致使天来出现长时间的破绽，迅速绕到侧面猛攻。战斗胜利后进入剧情。

战败的天来吸取地之宝玉和天之宝玉的力量变身，而彩女感到自己的力量正在被对方慢慢吸食。就在危机一发之刻，菊姬给彩女的姐妹铃发出了神奇光芒，这光芒不仅令天来使不出力气，而且彩女的力量也复原了。虽然不知道是怎么回事，但彩女总算是逃过一劫。

第二战：此战是面对变身不完全的天来，他的攻击方式变为近身格斗为主，不过招式都是可防御的，防住后立马进行反击即可。另外天来追加了一招毒雾攻击，这招是无法防御的，要当心躲避。战后出现剧情分支，如果任务八最后选的是“力丸に鬼阴を任せる”，那么此时龙丸出现并抱着爆弹与天来同归于尽；如果任务八最后选的是“鬼阴と斗う”，那么彩女在打倒天来的一个月后会回到龙丸抱着鬼阴跳下的悬崖地点，没死的鬼阴出现想暗算彩女，却被力丸给阻止了。

战斗结束后，彩女得知了姐妹铃的奥秘（根据分支的不同，会由力丸或松之信来解释），原来这枚铃铛是用仁之宝玉做的。天之宝玉和地之宝玉拥有能够支配世界的力量，而仁至宝玉就是在它们失控时用来抑制其力量的物品。在消灭了天来及其爪牙的威胁后，乡田国再次迎来了和平。

力丸篇·攻略完

铁舟篇

任务一 带去冥河河滩 赛の河原へお连れします

注※：铁舟篇与之前力丸和彩女的行动场景一样，只是敌人的出没位置与故事情节有所不同，故而这里不再给出详细攻略，每关只说明下剧情和攻略变化之处。



越后屋的德兵卫经常放高利贷，对于无法按时还钱的，他就将借款人的女儿作为抵债物并把姑娘高价卖出。这样的无道行为使得暗杀德兵卫的酬金暴涨。杀手铁舟和为他介绍买卖的老人生驹屋善之助为这次行动计划了两个月之久，而今晚就是铁舟的行动之时。

战斗要点

力丸篇任务一的场景，变化之处在于C点（请参考之前的地图）的地下隐藏通路被堵死，只能由下方的正门进入那须的住宅内。进去后先左行发生剧情并取得钥匙，用钥匙打开右侧的门来到地下通道，接下来的行进路线与以前一样，不再赘述。

当铁舟找到那须时发现他已经被力丸先一步杀死。

任务二 请凑足钱准备好 耳を揃えていただき候

由于被人阻断了财路，铁舟对力丸怀恨在心。虽然善之助叫他别跟东忍流过不去，不过非常计较得失的壮汉还是只身潜入了乡田城。

要点说明

场景同力丸篇任务二，不过铁舟的初始出现位置有所变化。任务开始后不要从地道里爬出来，前方有多个守卫。选择向后退来到内屋，忍杀掉站在门后的守卫并从右侧的楼梯上行就走到了与力丸篇相同的路线上。之后按照以前的走法往目的地前行即可，注意沿途的守卫数量明显增多，本关BOSS为力丸。



在乡田城内，铁舟与力丸大打出手。由于双方实力旗鼓相当，一时间很难分出胜负。最后心心相印的两人选择了休战，铁舟从乡田城离开。

任务三 一针、清除 一针、煤拂い

乡田城的骚乱之后，铁舟又从善之助之外的人那里接到了新任务，这次的任务是要去暗杀乡田重臣田所勘兵卫手下的弓削丞之助。

要点说明

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之五，场景为力丸篇任务八，铁舟的初始出现位置与力丸篇相仿。本关要在不杀田所家臣的情况下潜入弓削丞之助的房间，田所家臣指的是那些身穿蓝色服装、扎着白色头巾的守卫（杀了会强制Game Over），而那些身穿黑色衣服的流浪武士是可以杀的。另外，关底BOSS弓削丞之助的蓄力攻击无法防御，用投技来对付比较合适。

在结果了弓削丞之助的性命后，铁舟迅速从田所家住宅撤离。

任务四 势在必行 火中の栗は钱にならぬ

就在铁舟成功完成了结弓削丞之助的任务时，田所家又发生了族长田所勘兵卫被杀的事件，虽然几件事情并未显现出直接联系，但铁舟也在这偶然中感觉到了些许怪异。与此同时他收到一封信：手刃父亲的仇人，我要与你决斗。如此意外的一封战书让铁舟惊讶之外，也想要确认写信人的身分，于是他秘密前往决斗的地点。

要点说明

本关为PSP版相对PS2版追加的新关卡之六，场景为力丸篇任务四。关卡目的是来到决斗地点——左上角的庙宇内，注意这里敌人比较集中，而庙宇附近那些难杀而且又没必要杀的守卫完全可以不管，直接进入中央房间既可。BOSS战要同时面对三名流浪武士，用烟玉封锁它们的行动然后再进行猛攻。

在决斗地点等待着铁舟的竟然是田所勘兵卫的女儿田所三冬。虽然铁舟是杀手，但他只会收钱杀人，况且田所勘兵卫并非自己所杀，三冬的决斗一说对他来讲根本就是莫须有的。于是乎在点下三冬的穴位使其晕厥后，铁舟就独自离开了。

任务五 突然终止的信仰 にわか信仰休むに似たり

暗杀那须的任务过了半个月，为了弥补上次行动的失败，善之助又给铁舟推荐了新的任务——去杀死从那须那收购城镇姑娘的不法组织的首领“怪僧”岩陀，这次铁舟面临的将是一场恶战。

要点说明

关卡一开始即挑战岩陀，速度不占优的铁舟借助忍具来对付他会比较有效率。战胜岩陀后要从已被虚无僧包围的大佛殿里逃出，此时的进行路程与力丸篇任务十完全相反。从打倒岩陀的房间内出来后左右两条路都能通行，笔者建议走左边，此路途中可以拾到神命丹以补充之前BOSS中损失的体力。参照地图一路行至目标地点后发生剧情。

铁舟在构造复杂且被大量敌人包围的大佛殿里绕了半天始终找不到合适的逃出路线，就在这时天来六人众之一的阵内右京协众多兵士将其包围，孤掌难鸣的铁舟最终被阵内击晕了过去……



任务六 走为上计 逃げるが胜ちと申します

头部受到重击的铁舟醒来时发现自己已经身处牢笼之中，牢门外站着曾经也是杀手伙伴的阵内，阵内想委托铁舟杀死善之助，不过被铁舟回绝了。等阵内离开后，铁舟用隐藏在身后的钢针开锁逃了出来，而他现在身上除衣服以外的东西全被收走了……

要点说明

彩女篇任务十的场景，铁舟的初始出现位置在当初行程的后半段上。这里要先前往地图上三个标有红色记号的地方回收忍具并取得钥匙，之后一路向前到达目标终点即可（当初彩女炸掉岩石开启通往天来城塞的那条秘道处）。

任务七 左右都不容轻视 右も左も侮りがたし

杀死岩陀的报酬全定在墓地佛堂进行交接，从阵内那逃出的铁舟一路直奔过去。心中感到忐忑不安的他预感着在这样的夜晚会发生血雨腥风。事实也正如其所料，墓地里早已布满了阵内的手下……

要点说明

彩女篇任务四的场景，行进路线也完全一样。本关中途不会出现鬼怪系敌人，所以不用像彩女初次挑战任务时那样费尽心思考虑如何躲避它们。关卡亦没有BOSS战，就在铁舟即将到达佛堂与酬金交接人千吉碰面时，对方却先被一个酷似阵内的人给杀死了。

任务八 开放吧、彼岸花 咲かせよう、曼珠沙华

看到千吉死后，铁舟急忙返回尼飼城下町。不过这里已经被阵内所占领，铁舟赶紧向善之助的住所赶去。

要点说明

力丸篇任务五的场景，不过行进路线完全相反。先去初始区域善之助的房间里发生剧情，已被阵内重伤快死的善之助向铁舟发出了最后的委托——替他杀死阵内。阵内就在地图左下角的区域里，沿途有许多杂兵，需小心行动。到达目标地点后与阵内右京发生BOSS战，之后还要挑战右京的双包胎兄弟阵内左京（剧情贴士：早在右京还是杀手的时候，铁舟就知道他有个双胞胎兄弟，当时执行任务时通常是右京出来蒙骗他人，而左京则负责击杀目标）。兄弟两人的战斗方式一模一样，这里有个耍赖的战法：随便在场景四周找个房子并爬上房顶，由于BOSS是上不来的，可以用忍具慢慢折磨对方，两发吹矢就能毒去其90%的体力，然后跳下去补上一刀就行。



杀死阵内的铁舟顺利完成了最后一个任务——因为他已决定洗手不干。“如果你对某人有难以消除的怨恨，那么有一些人能替你消除怨恨，这种人被称之为‘始末屋’（即铁舟的职业名称），他们所从事的是收取委托人佣金并杀死指定目标的黑暗勾当。但是，在后世的文献中很难找到有关始末屋的记载了。”

铁舟篇·攻略完



玩下的来总体感觉是不够尽兴，虽然有三个角色可选，不过潜入舞台都一样只是敌人的出没位置有所变化，如果能在每位角色的章节里突出点特色就好了。游戏的评价系统做得非常好，让人有反复挑战的动力。总体来看，《天诛3》和《天诛4》的PSP移植版都达到了预想水平，期待下盘冷饭《天诛红 携带版》。

国产掌机回忆录

文 欠揍纸鸢
编 盲先知
美编 紫枫

SPECIAL 专题企划 FEATURE

最近，为了能够每晚睡前躺在床上看一会儿动画片，我打算买一台掌上MP4播放机。虽然PSP的视频播放效果已经非常不错，但是由于格式方面的限制，国内常见的RMVB、AVI格式的视频还需要二次转换，所以我还是上网关注了一下国产的RMVB直播机。不看不要紧，这一看才发现自己早已孤陋寡闻，原来现在国产的MP4播放机功能已经格外强大，无论是超高分辨率的广角屏幕，还是功能强劲的解码芯片，都足以令人叹为观止。而且比起国外的同类产品来说，这些国产机器又有对RMVB、AVI甚至是MKV等格式视频支持的优势，因而更加符合国人使用需求的国产MP4播放机无形中具有了自己的优势，在市场上的占有率丝毫不亚于苹果、艾利和等国外知名品牌的同类产品。

这个发现让我不禁联想到了同样身为便携设备的掌机，确切说是国产掌机的现状，可谓是一片惨淡。比起MP4产品与国外产品几乎平起平坐的状况，“国产掌机”却只是一个令人陌生的词汇，尤其是在NDS和PSP如日中天的眼下更是如此。

但是“国产掌机”这个东西却是的的确确存在于我们身边，还记得十多年前，我玩到的第一台掌上游戏机便是地地道道的国产机器，它就是曾红遍大江南北的“俄罗斯方块机”，虽然当时GameBoy已经诞生，但是对于那时候的大多数中国人来说，GB还只是一个传说……时光荏苒，直到今天，国产掌机仍然存在，在其断断续续的发展过程中，也同样留下了自己的历史轨迹。所以，作为一个曾经的“国产掌机玩家”，我非常希望为“国产掌机”撰写一篇文章，用以回顾和见证这个从来就没有健全过、但却一直存在着的东西。

需要指出的是，由于国产掌机的发展根本无法和国外产品相提并论，因而在现有的书籍、网络范围内，并不存在确切完备的图文资料，所以比起大家以往在《掌机王》上看到的对国外掌机历史正统地回顾文章来说，本文更像是来自民间的具有回忆性的野史，笔者也只能依据自己的经历，以及与其他老玩家之间三言两语的讨论作为基础来写作，其中难免会掺入一些个人回忆，故而定名为《国产掌机回忆录》。

永远的经典——“俄罗斯方块机”



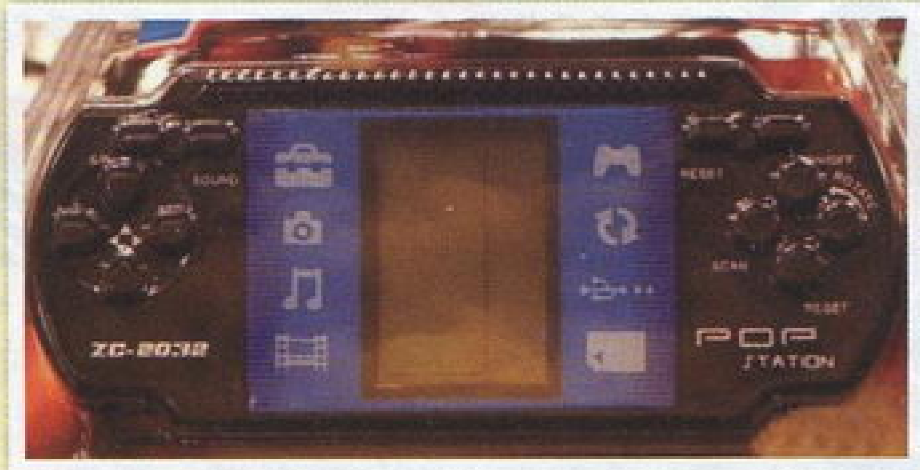
▲这个被称为“全3D动态模拟水流技术”的玩具相信很多人都见过，如今它时常被玩家放在网络上取乐，这种自嘲也从侧面反应了玩家对国产掌机的不信任感。

就像很多老玩家在讲述自己的游戏史时，总是会先率先搬出《魂斗罗》来表示自己是从红白机时代开始游戏生涯一样，作为国产掌机玩家的我，当然首先要提到的掌机就是前言中已经说过的“俄罗斯方块机”了。而且，除了个人因素之外，“俄罗斯方块机”在国内本身的深远影响也足以让它被排在第一个来说，并且从时间上来说，“俄罗斯方块机”也确实算是国产掌机中最早出现的了。

我清楚地记得，自己第一次见到“俄罗斯方块机”的时候还在上学前班，当时父亲才30岁出头，是一位跑长途货运的司机。有一次，从外地回来后休息的他拿出一台长方形扁平物体，灰白色的机身看上去并不出众，但是老爸却兴致盎然地捧在手中按个不停，我并不知道这是什么玩意儿，但还是很好奇地把玩了一下，可惜当我看到这台机器原来只有一个黑白屏幕时便大失所望，那些从天而降的各种方块更是让我不知所云，听上去非常别扭的电子音效也让人打不起精神，于是很快就失去了兴趣的我把它还给了老爸。一年后，上了小学的我终于知道那台机器里的游戏原来名叫《俄罗斯方块》，也是电子游戏的一种，而这时候“俄罗斯方块机”已经开始以爆炸式的速度迅速普及开来，无论是男女老幼，似乎都对这种简单有趣的游戏兴致勃勃，学校的运动会上、理发馆的等候座上、拥挤的公交车上，我一次又一次地看到手捧“俄罗斯方块机”聚精会神游玩的人们，于是我意识到，也许这东西真的不错，我可能真的错过了一个好东西。于是那一年的生日，我向父母提出想要一台“俄罗斯方块游戏机”的愿望，代价是放弃原本要购买的“小霸王学习机”，虽然这个决定后来让我多少有点后悔，但正是这样才让我此后与掌机结下了不解之缘。



▶标准的“俄罗斯方块机”，图为“99合一”版，不过翻来覆去都是些方块游戏。



▲“俄罗斯方块机”经久不衰，现在它又披上了PSP的外衣。

言归正传，“俄罗斯方块机”其实本身也经历过无数次的变革，如果把父亲带来的那台只有一种玩法、音效单调、造型一般的“俄罗斯方块机”称作初代的话，那么第二代的变化就主要表现在前卫的造型、模拟语音的加入、方块游戏玩法的多样化三个方面，而我在生日时入手的那台“俄罗斯方块机”便集中体现了这些优点。

首先，在造型方面，此时的机器不再像过去一样采用直板造型，全新设计的翻盖造型让机器显得时尚了许多，而且可供选择的游戏业变得多样化；语音方面，相信很多玩过“俄罗斯方块机”的人都会对屏幕右下角那个大声喊叫的娃娃记忆犹新吧：“加油，加油！”、“小心，小心！”、“哎呀，完蛋了！”虽然只有这么简简单单的几句“真人语音”，但在当时来说已经为游戏增色不少；最后是方块游戏的多样化，除了最为常见的《俄罗斯方块》

玩法，厂家还加入了弹珠、赛车、拳击、射击等类型的游戏，虽然游戏仍然都是由各种方块组成，但是这些全新的游戏类型却让原本单一的下落型玩法不再枯燥。



▲这款名叫“小玛莉”的方块机比较有特色，方块的中间有一个人形的图像，除了可以玩标准的《俄罗斯方块》之外，还可以玩类似于《超级马里奥》的动作游戏。

发展到这里，“俄罗斯方块机”基本上已经被定性，此后的许多年里几乎没有再能出现过突破性的进展，但时至今日我们仍能见到不少地方（比如儿童玩具店、电子市场）在售卖相关的机器。作为国内最早的掌机、同时可能也是普及量和认知度最高的游戏机，虽然它本质上只是抄袭GameBoy上的《俄罗斯方块》而来，但是其所带来的影响却不可磨灭。尤其是那种不分年龄将男女老少统统吸引的杀伤力，也许只有今天的NDS才可以与之比拟，所以称其为永远的经典其实也并不为过。但是再经典的游戏也架不住天天玩，于是在“俄罗斯方块机”之后，一种新的国产掌机出现了。

山寨版“Game&Watch”登场

经历了“俄罗斯方块机”的洗礼之后，国产掌机市场一下子迎来了一个前所未有的倦怠期，于是一种“全新概念”的国产掌机开始悄悄出现在了市场上，这掌机完全抛弃了方块的概念，转而在液晶屏幕上印制好各式各样的人物、道具、车辆、舰艇等物体，游戏时玩家就不会再看到一个个由简陋方块组成的奇怪画面，屏幕上是由各种更加接近真实形象的图像组成的游戏画面——简而言之，这就是山寨版的Game&Watch。



▲山寨版“Game&Watch”的造型酷似缩小的GB主机，图为一款格斗游戏。

山寨版“Game&Watch”的登场吸引了无数人的眼球，尤其是那些曾经拥有“俄罗斯方块机”、但是由于玩法单一已经逐渐放弃的掌机玩家，这种山寨版Game&Watch和原版一样，每款机器上只有一个游戏，款式异常丰富，像是《海空大战》、《足球》、《街头霸王》、《F1赛车》，各种类型的游戏不一而足。我记得自己第一个入手的是《海空大战》，方方正正的一台直板机，画面最下方的海底是敌方的潜水艇，海面上则是玩家控制的战舰，而画面上方还有敌方的飞机。游戏的操作很简单，玩家只需要躲避来自飞机和潜水艇的攻击，同时向上发射子弹攻击敌机，向下发射鱼雷攻击敌舰即可，在操作自己的战舰左右移动时，由于画面上提前印好了战舰的位置，并且每两个位置都有一定的间隔，这使得战舰在移动时有种“瞬间移动”的不自然感觉，

不过在当时来说，我依然是玩得津津有味，因为终于不用看着“俄罗斯方块机”上那诡异的赛车游戏画面了，而且这时候也已经通过影视作品了解到了GameBoy的存在，发现山寨版“Game&Watch”的外型酷似GameBoy，所以还高兴地认为也许手中的这台《海空大战》已经比较接近GameBoy的水平了吧？

现实是残酷的，现在我们都知道了，实际上Game&Watch这种掌机诞生的时代要远远早于《俄罗斯方块》，也就是说要远远落后于GameBoy的水平，更别说是国产的山寨版了。只不过《俄罗斯方块》这个游戏比较特殊，对画面表现基本没有什么要求，所以无论是GameBoy版，还是国产的“俄罗斯方块机”，实际游戏效果不会有太大的区别，但是真正遇到动作类、射击类以及赛车类游戏的时候，两者简直就是天壤之别。





▲国产掌机的升级换代总是着重于外型之上，同样的足球游戏，外型的变化远大于游戏本身。



▲这种名为“NEW POCKET BOY”的掌机推出较晚，比起之前的山寨版“Game&Watch”各方面都有所提升，不但人物的形象更加可爱，还在屏幕底部增加了彩色的背景图，使玩家游戏时有种看到彩色画面的错觉。

最后的结果是，掌机玩家们开始发现原来这种看上去类型丰富、画面精彩的山寨版“Game&Watch”的耐玩性还远不及“俄罗斯方块机”，画面上那些角色的形象不可谓不丑陋，比起原版“Game&Watch”上夸张可爱的角色形象来说惟有用“不堪入目”来形容了，再加上每个机器上只有一款游戏，想要玩到新的游戏就需要重复投资，所以它很快就失去了自己的市场，不过这种山寨“Game&Watch”倒是为自己的后续机型“万紫千红”开了个好头……

“万紫千红”

山寨版“Game&Watch”的生命周期极其短暂，不过它一心模仿GameBoy的举动却未曾停止，于是这款名叫“万紫千红”的可以更换游戏卡带的国产掌机诞生了，比起之前山寨版“Game&Watch”一味在造型上模仿GameBoy的做法，“万紫千红”则开始在“可更换游戏卡带”这一点上大做文章，给人营造出一种不输GameBoy太多的假象，当然这种假象只能迷惑到没有玩过GameBoy的人，因为两者之间的差距不是一星半点，GameBoy的机能水准不输红白机太多，只是画面上有所缩水而已；而“万紫千红”的本质只是换了外衣的山寨版“Game&Watch”，

孰好孰坏，一目了然。不过由于当时我是个没有玩过GameBoy的人，所以理所应当地受到了迷惑，对这种可以更换卡带的掌上游戏机充满了幻想。我还记得当时是在学校门口的地摊上初次见到这所谓的“万紫千红”掌机的，不过当时老板狮子大开口，主机50元、游戏卡30元的要价曾一度让身为小学生的我望而却步，毕竟当时街机房一个游戏币才2角钱，一个奶油雪糕则是5角钱，而我当时的主要花销就是这两样，在这样的消费环境中一对比，“万紫千红”无疑就是天价之物。

不过就像前面提到的，也许已经和掌机结下了不解之缘，所以最终我还是将这天价之物入了手，主机毫无疑问是50元，卡带本来只想买一盘，但是如果只有一盘又没办法体会“更换卡带”的乐趣，所以最终还是买了两盘，分别是格斗游戏的《街头霸王》和赛车游戏《F1赛车》，两盘一起买老板优惠了我10元，最后这些东西总共花去我100大洋，不过由于年代久远，我已经记不起这钱是从何而来，不过后来被家长发现了这钱的用途后，还是没少挨责骂。

尽管只是山寨版“Game&Watch”的升级版，但是新加入的“更换卡带”功能还是让当时的我兴奋了一番。看到这里，我想大家一定很想知道这台“万紫千红”到底是怎么“换卡”的吧，要说这当中还真是暗藏玄机，这种所谓的游戏卡带实际上和之前的单个山寨版“Game&Watch”毫无二致，无论是游戏内容、角色形象、游戏玩法都如出一辙，只不过每一盘“万紫千红”的游戏卡带没有按键，



▲“万紫千红”本身没有屏幕。

但是每个卡带都有自己的屏幕，游戏时，玩家需要把这个带有屏幕的“游戏卡带”插入到“万紫千红”主机里，而所谓的主机本身其实是没有屏幕、只有按键的，而且单个游戏卡带的售价也并没有比之前的单个山寨版“Game&Watch”便宜多少，现在想想这还真算是多此一举的做法，不过当时的我还是非常乐此不疲地把玩着这台“万紫千红”，后来又陆续购买了《足球》、《台球》、《扑克牌》等许多卡带，在拥有GameBoy主机之前，这些游戏还是给我留下了不少的美好回





▲这就是“万紫千红”的游戏卡带，卡带自身有一个屏幕，背面还有国家专利编号。



▲安装上卡带后的“万紫千红”，合上后还可以当做日历。

忆，尽管它们非常不耐玩。

和“俄罗斯方块机”一样，“万紫千红”很快也因为有限的游戏软件数量而开始变得捉襟见肘，于是厂商又祭出和“俄罗斯方块机”差不多的办法：更新主机。新版的“万紫千红”最大的变化在于加入了年历、时间、闹钟功能，主机的颜色也变得丰富了许多，看上去还真有点“万紫千红”的意思了。虽然主机性能有所增强，但是价格却维持不变，而且后期还有降价的趋势，于是“万紫千红”又有了新的卖点，但值得一提的是，旧版的卡带完全通用于新主机，所以对于已经拥有一台老版本“万紫千红”的玩家来说，这些微小的变化并不能勾起重新购买的欲望，至少我是如此。再后来，到新版用户也感到没有游戏可玩的时候，“万紫千红”终于推出了“全新”的游戏卡带，可是明眼人很快就发现，这些所谓的新游戏不过是换了一下卡带颜色和名称，游戏的实质内容其实并没有变化，就这样，越来越多重复的游戏卡带彻底将“万紫千红”主机带到了最低谷，国产掌机的开发彻底进入了寒冬期，GB、NGP等主机开始在国内市场普及开来，而我本人也在不久之后拥有了自己的第一台GameBoy，和国产掌机的缘分算是暂时告一段落。



▲卡带本身还有一个用以保护的外壳。


▲种类还算不少的游戏卡带。

自主研发的台产掌机

要谈论中国的游戏产业，我们不能忘记台湾地区，包括掌机也是如此，因为相比内地，台湾地区的游戏业环境要良好许多，可不要小看了这一优势，要知道台湾游戏业不仅仅在软件方面领先内地不少，主机的自主开发也领先内地很多。以掌机为例，当内地的市场上还是“万紫千红”这种所谓的“可以更换卡带”的掌机占领市场的时候，台湾厂商已经开发出了真正意义上可以更换卡带、拥有点阵液晶屏的掌机——GAMATE，中文名为“超级神童”。

这台机器也曾在内地大量发售，不过到我上初中的时候才知道这机器的存在，是在翻阅从旧书摊淘到的电子游戏刊物时发现的，因为旧杂志里经常出现此产品的广告，不过可惜的是当时已经此机器已经停产，所以我一直无缘玩到。不过，可能因为确实和国产掌机有缘分吧，不久之后我竟然就有机会玩到了这款掌机。

事情大概是这样的，因为我是当时班里惟一拥有GameBoy的，所以大家都知道我喜欢掌机，某天一位同学有求于我，于是告诉我他家里有一台很不错的掌机，可以更换游戏卡带，如果我帮他办件事，就可以借这台机器给我玩。听说可以更换卡带，我一时来了兴趣，遂答应了他的请求，他也很痛快，第二天就把机器拿给了我。之前我还担心他所说的这台“可以更换卡带”的掌机也许只是“万紫千红”的改良版，但当他把这台横向握持的掌机实实在在交到我手上时，我才发现原来这就是那台产自台湾的掌机——GAMATE。

那天晚上我回家便开始研究起这个GAMATE，这台机器的屏幕和GameBoy非常类似，同样是绿色的底色，但是分辨率和可视角度都远远不如后者，但是这丝毫不妨碍我对它的兴趣。

GAMATE最令人称奇的是它薄如一张银行卡的游戏卡带，当时用惯了GB卡带的我简直不敢相信游戏卡还可以如此轻薄。当时


▲台湾产的“超级神童”的全貌，绿色的屏幕非常惹眼，超薄的卡带也引人注目。

同学给我的卡带有三张，一个动作类，一个RPG，还有一个文字类，由于也算是“国产掌机”，所以游戏全部都是中文版，玩上去非常亲切。不过真正开始游戏后，就会发现机器的不足。首先是那块屏幕，在玩动作游戏的时候，角色稍微一移动画面就拖影得不成样子，


▲内地的掌机也有远销到台湾的，比如图中的这台《太空大战》。

文字游戏的影响相对要小一些；其次是电池续航，机器本身其实并不算大，但是由于使用六节5号电池供电，所以看上去非常臃肿，和纤薄的游戏卡带放在一起对比更加明显，不过即便有多达六节的电池供电，电池的续航能力还是让人揪心，大约玩了一个半小时，六节全新的南孚电池便被消耗殆尽。

尽管如此，这款掌机还是给我留下了难以磨灭的印象，主要因为它的优缺点都非常突出。优点在于尽管是一款国产掌机，但是它却以GameBoy为目标，从机器外型到卡带内容，全部都是自主研发；缺点也很明显，那就是差劲的屏幕和过短的续航时间令整个机器给人的舒适感大打折扣。但无论如何，从这台掌机身上，我还是看到了国产掌机的希望。

高仿掌机与掌上模拟器

虽然有希望，但是希望却很渺茫，接下来的日子里，随着生活水平的提升，国外的掌机早已不是什么奢侈物，以GB系主机为首的各类掌机开始在国内普及开来，GBP、GBC以及后续的GBA完全让国产掌机销声匿迹。

然而，在万信代理的行货GB主机退出内地市场之后，到神游版的GBA面市之前的这段时间里，内地的所有GB系主机统统变成了水货，使用水货自然得不到来自任天堂的任何售后保障，同时任天堂自身的利益也开始被国内的厂商盯上，于是，一种可以玩GB游戏、有着酷似GB外型，却比GB便宜许多的高仿版GB登陆国内市场，坦白地说，这种产品完完全全就是侵害原版GameBoy权益的产品，但是由于此间GB主机未在中国内地正式销



▲高仿版GBC主机，GB BOY？GameBoy？傻傻分不清楚。

售，所以这些机器自然有了其生存的空间，虽然这些高仿的GameBoy主机在做工上远不及正版，但毕竟当时掌机还是主要面向学生玩家的产品，所以低廉的价格显然更具吸引力，虽然这样赤裸裸的侵权产品在道义上还不如“俄罗斯方块机”和山寨版“Game&Watch”站得住脚，但是我们不得不承认这些产品也同样曾是“国产掌机”中的一份子。后来随着GB价位的不断走低，这种高仿版掌机的价位几乎和原版相差无几，所以更多消费者开始选择起了原版产品，



▲这就是“掌上模拟器”，“N in 1”也算是国产游戏机的一个特色了。

加上神游成功发售行货版GBA后的影响，高仿版掌机终于走下了历史舞台。

再过不久，NDS和PSP两台具有重大意义的次世代掌机发售了。NDS和PSP强劲无比的性能显然是令国产掌机望尘莫及的，国产掌机想要在这样的情况下分得一杯羹变得愈发困难，不过当时NDS和PSP的价格不菲，所以国产掌机另辟蹊径，在掌机市场上打起了价格战，而这种价格战的产物就是可以用来玩MD、FC等怀旧家用机游戏的可以称之为“掌



▲这种直接插FC卡带游戏的掌机，也被国内厂商实体化了。

机模拟器”的国产掌机。虽然没有自主开发的游戏，但是从主机制造到卡带设计却都是完完全全的原创产品，从这一点上来说至少比此前的“高仿掌机”强了许多，对于那些需要一台可以随时随地拿出来玩怀旧游戏的玩家来说，这样的国产掌机显然要比PSP实惠不少，多少还是为国产掌机市场掀起了一些波澜。

PSP效应下的“游戏MP4”

必须承认，在中国市场上，PSP已经成为有史以来影响力最深的一台掌上游戏机，认知度方面已经不亚于“俄罗斯方块机”、普及量则肯定已经远胜GBA，而由PSP才开始了解掌机游戏乃至电视游戏的玩家也大有人在，他们可能一开始只是看上PSP令人惊艳的4.3英寸液晶屏，但当他们发现原来除了可以用来看各种视频之外，PSP还可以玩到各式各样精彩的游戏时，一个新的游戏玩家便诞生了；当然反过来，对于那些没有时间去电影院或者大摇大摆坐在电视机前观看视频节目的玩家，同样可以在游戏之余利用PSP来舒舒服服地观赏影片。正是因为PSP除了强大的游戏功能之外，其在视频、音频方面的播放能力也同样吸引了不少人的目光，多功能的特点使得它在国内取得了空前的成功。也许中国内地本身并不是PSP的目标市场，但现在却歪打正着地取得了空前成功，PSP以“多功能化”取得国内用户青睐的手段，我们可以称之为PSP效应。受此影响，如今国内掌机的发展路线，也正在向这样一个“多功能化”的目标前进着，只不过PSP是在游戏机上增加MP4播放功能，而国内的情况恰恰相反，越来越多生产商将游戏功能加入了MP4播放机中，有的甚至干脆推出了以游戏功能为主，具备掌机外形、不输PSP的模拟器能

力、远超PSP播放能力的“国产掌机”来。

虽然从本质上来说，这些“游戏MP4”和之前的“掌上模拟器”并没有根本意义上的区别，但是从客观上说，具备更多的娱乐功能（音乐、视频等）、更方便的游戏模拟（直接将ROM放入即可游戏，而之前的“掌上模拟器”需要额外购买特殊卡带）、更多原创国产游戏（硬件生产商与国内手机游戏开发者合作推出的游戏）的“游戏MP4”显然更具竞争力，而且这种“游戏MP4”的花费只比“掌上模拟器”贵出一二百元，虽然前期投入较多，但是只要拥有自己的电脑，几乎就不必再进行额外的支出，况且这些支出比起PSP来说又相对要低廉许多，所以也赢得了不少消费者的喜爱。今年年初，我的一位朋友就购买了这种“游戏MP4”，对于他那种对电视游戏不闻不问的人来说，也许“游戏MP4”中的各种街机模拟器就已经足够他娱乐一把了。


▲这台“游戏MP4”在外型上下了一些功夫，看上去像极了去除上屏的NDSL主机，手感也非常不错。



▲更多的“游戏MP4”只是照搬PSP的外型。

当然“游戏MP4”的原创游戏是一个坎，虽然现在已经有一些原创游戏在“游戏MP4”上推出，但是无论是数量还是质量，比起模拟器来说都还相去甚远，“游戏MP4”这种国产掌机未来如果想要持续发展，当然还需要在软件方面下足功夫，否则仅仅依靠对外观的升级、硬件的改良显然不能吸引老消费者购买新品进行更新换代。

不得不说的盛大EZmini

现在一提到盛大EZmini，我们首先想到的词就是“胎死腹中”，从公布之初的高调强势，到烟消云散后的不了了之，雷声大雨点小的盛大公司就好像和广大游戏玩家，尤其是关心国产掌机的人开了一个玩笑一般。关于盛大EZmini本身的介绍这里就不再赘述了，毕竟对于一台没有真正发售的掌机来说，再强大的数据也不过是一纸空谈。这里惟一想要强调的是，也许盛大选择的方向并没有错——那就是坚持将掌机和网络结合的这条道路，可能盛大最初只是希望依靠自己在网络游戏玩家中的口碑取得突破口，但是掌机和网络的结合这个方向本身没有问题。从NDSi、PSP Go都开始强调网络应用这一点上就可以看出，未来掌机的发展肯定将更加依赖于网络。这里也希望将来的国内的厂商也能够与时俱进，无论是软硬件质量、网络应用、周边服务方面都取得长足的进步，真正推出一款不但宣传得头头是道，同时拿得出手来的国产掌机来，尽管这一天还很遥远。



这样，这篇《国产掌机回忆录》就要结束了，其实写到这里已经不能称之为“回忆”了，因为从“游戏MP4”开始的国产掌机，都还在发展中。不过可以预见的是，在未来很长一段时间内，国产掌机相对正统的NDS和PSP等国外掌机来说，仍将扮演陪太子读书的角色，不过相信只要坚持，总有一天我们也会拥有属于自己的优秀国产掌机。



距离《炽热之魂 进化》发售已经有一个多月的时间了，相信不少同学已经通关了吧。在通关后游戏还有很多可以挖掘的要素，想要完美的同学起码要耗费三位数以上的时间。本次就游戏最后的隐藏地点做了一些讲解并公开了所有“通り名”以及奥义的组合方法，希望能对还在奋战的同学有所帮助。



文 狮子王カイネギス（levelup.cn）

编 雷伊
美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

炽热之魂 加速 ブレイジングソウルズ アクセレイト	Idea Factory	S·RPG	2009年7月23日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

Good Ending触发条件

1. 触发过所有的剧情战斗（包括一些隐藏人物的支线战斗）
2. 在アグア山与エテロ、ユーニス的战斗要同时打败两人
3. 在ジャブル砂漠与エテロ、ユーニス的第二次战斗要击破ユーニス
4. 在トレイスルート连峰与エテロ战斗时要击破エテロ
5. 游戏中期的剧情战（ジャブル砂漠）与劫色的盗贼战斗胜利后要选择“见逃す”
6. 在ダデウシュ（サンライオの森）和ノエル的单挑中输掉
7. 与アデル的单挑战必须获胜，而リディア的单挑则要求输掉
8. 异界之门五十层全部踏破
9. 全同伴加入



真结局补遗

按照上辑流程打完最终BOSS后，游戏并不会结束，而是出现最终的隐藏迷宫スペクタルータワー，将这里的最终BOSSグィスタビヌウス打倒后游戏才会进入真正的Good Ending（难度非常高，不建议玩家一周目挑战，推荐二、三周目再来走该路线）。进入スペクタルータワー前除了可以收到エトヴァルト和ヘルメム最后两名同伴外，在ヴァラノワール、ノアシュラン和港町グルウィア还可以触发支线剧情和一场支线战斗，完成后可以获得不少优质装备。






第一层

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

第一层的敌人比较分散，但强度是有史以来最高的，多项数据都在150以上。战斗开始后我方分散的成员先向地图的各个角落前进，然后尽快汇合并将实力比较弱的ルーンブレイド等杂兵用连携解决掉，之后再集中攻击平台中央的魔王サタナエル以及强化龙（注意平台要JUMP2才能够跳上去）。当然能够一个一个地堵在台阶上消灭最好，这样可以避免被围攻。魔王サタナエル的弱点是圣属性，连携的时候可以多组合出一些圣属性的攻击来增加伤害。将初期敌人消灭到一定数量以下时战场中还会补上两次杂兵，不过实力都比原先的要弱上许多。本关スノー出战的话，LV3自动复活魔法可以多加利用，以防万一。所有的杂兵HP都在50W～100W以上，6人连携得好最多也只能干掉一名杂兵。战斗一定要稳步前进，操之过急的话会死得很难看的。



第二层

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

本关的敌人全是异界の门第49层和50层的BOSS，难度可想而知。地形方面没有什么要注意的，一路向前就可，阶梯上的每个BOSS都会相距一定的位置，只要不冲得太快，后面的BOSS是不会主动出击的，这样就可以对BOSS进行围攻。盔王的两个部件HP比较低一些，优先将其干掉，将第一个龙王杀死后场地会补充数个杂兵，这里可以等待他们自动冲上来逐个击破后再前进，否则被它们追上来和BOSS一起前后夹击我方就很悲剧了。部分台阶依旧需要JUMP2以上的角色才能跳上去，还要注意的是一些大范围的超杀可能会同时打到上下两层的敌人，连携前先看清楚，以免BOSS受到攻击后疯狂反攻。



第三层

胜利条件：击倒ヴィスタビヌウス
失败条件：ゼロス战斗不能

本关面对的是隐藏BOSSヴィスタビヌウス，ゼロス此战强制出击，而スノー和ジャドウ则无法出击。敌人只有ヴィスタビヌウス一个，但他的各项能力高得令人发指，物理攻击和魔法攻击都将近5000，HP大约有300W左右。本关没有什么特别有效的战术，基本上ヴィスタビヌウス只要攻击到我方都是秒杀，对付他只能用连携，我方的角色尽量不要站在一起，以免被其秒杀直接全灭。一定的等级和能力是保证通关的基础，打倒他后主角还需要和他单挑一次，不过这次的难度就没之前那么夸张了，几下搞定他后スノー和ジャドウ会与真·ジャドウ对决，用两人的连携即可轻松搞定他，スノー的圣属性攻击对其有特效，将最后的真·ジャドウ消灭后就是游戏的真结局了。



隐藏地区补遗

以下的几个区域都属于和游戏中主线没有关系的地方，游戏中后期在酒馆打听情报后就可以探索出来（建议每次剧情后都将各个城市的情报看一遍，这样一般不会遗漏）。进入这些地点后就会开始战斗，打完后地点会消失。将这几个区域打完后除了可以满足一些“通り名”的完成条件外，本身也会获得比较好的报酬，建议玩家千万不要错过了。

宝物库

胜利条件：敌全灭或经过100回合
失败条件：我方全灭

宝物库的位置位于ロフカ山同一区域的最右边突出的角落里。进入后开始战斗，敌人的平均等级在65级左右，虽然地形不是很利于连携，不过杂兵的位置非常分散，因此可以采取逐个击破的战术。注意每个杂兵的身后都有一个宝箱，将宝箱打破的话可以得到很多不错的道具，宝箱的HP都有30之多（攻击伤害强制1），建议将杂兵消灭成一个后再用连携将宝箱逐个打开，不过同时也要抓紧时间，100个回合后会强制退出战斗。

隐れ谷

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

位于砦迹地东北方该区域版边附近的位置。战斗初期我方的前3名成员和后3名成员分别在山顶和山脚两个位置，敌人的平均等级在35左右，难度不大，两边同时进攻尽快汇合即可，本关没有回合限制，不过要小心妖精的回复魔法和睡眠魔法，新出现的敌人“未确认生命体”身上可以获得“LUKアップ”的能力强化药，尽量用Over Kill解决它们增加取得概率。



地下坟墓

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

地下坟墓位于バージス王国正上方的位置（从バージス王国向北端走到该区域版边一半的位置即可），进入这里就会发生战斗，敌人都是不死系的，平均等级有55，我方圣属性的魔法师可以积极出场。战斗一开始我方会被包围在地图中间的桥上，由于右方角落里有一头HP超过99999的邪龙，因此队伍可以先从左边前进，将杂兵逐个消灭后再慢慢向右边挺进，战斗的实际难度不大，而且本关没有回合限制，不过要小心幽灵系敌人的异常状态，被打中会比较麻烦。



废弃武器库

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

位于アルハバート该区域的最右边，接近版边线附近的位置。一进入地图即可触发战斗，本次的战斗就后期来说比较简单。敌人虽然全是行动速度超高的盗贼系，不过由于等级只有30级左右，因此基本对我方无法构成任何威胁，该关地形类似祭坛关卡，敌人一开始处于高地形上，我方可以等着敌人自己送上来或者主动出击。笔者建议主动出击，因为最高处的位置有4个宝箱可以拿，全灭下方的敌人后再上去开宝箱。宝箱的HP与宝物库的一样有30点，不过由于没有回合限制，因此拿起来要简单一些。

幻影湖

胜利条件：敌全灭或经过100回合
失败条件：我方全灭



位于ジャブル沙漠同一区域的左上角位置（就在ジャブル沙漠左上不远的地方），敌人的平均等级为40，难度偏低的战斗。注意本关有100回合的限制，杂兵中有一个“未确认生命体”的等级有70，别贸然冲到它面前，用Over Kill解决它后依旧可以获得能力上限药。

水魔の洞窟

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

位于精灵の泉右边区域的海边上（注意在海里不是陆地上），总体来说比较麻烦的关卡，杂兵的等级都在60级左右且大多是魔法系的，推荐带上我方拥有强力物理属性的成员上场。本关的战场比较小，因此建议开战后我方先向右边杂兵稀散的地方移动，将敌人一个个引过来再逐个灭杀，场景中的大乌贼只会在水区域移动，可以留到最后歼灭，需要注意的是本关的妖精，会加血不说还会睡眠、麻痹、暗黑以及毒状态攻击，对圣属性魔法还具有吸收的特效，连携的时候一定要优先歼灭它们。

朽ちた遺迹

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭

位于地图最右下角岛屿的最上方，这里的敌人等级是目前支线战斗里最高的81级，并且分布较为集中，难度自然也是支线中最大的，战斗开始后不要贸然出击，在初始位置给我方的角色加攻加防，等敌人冲上来后再逐个解决，敌人中应当优先解决妖精以防止它们使用异常状态和给受伤的敌人回复HP（注意它们同样会吸收圣属性的攻击），史莱姆会吸血不过量不是很大，可以稍微放后解决，敌人位置较集中时冲上去放一个范围技能够大量削减它们的HP。最后三个天使能力非常高，不能贸然冲过去，可以用远距离将其阵形打散后再逐个击破（注意要靠近它们的话角色必须有浮游技能），他们有概率中异常状态，有异常的技能可以多加利用。



部分奥义组合方法一览

奥义在游戏中占了举足轻重的作用，如何组合出好的奥义是获胜的关键，尤其是走Good Ending路线的玩家，鉴于篇幅的关系，这里只公布一些威力比较强的角色合体奥义。希望能够帮助到正在努力攻关中的玩家。



奥义名称	组合方法
アルケインフォース	ヘブンズドライブ（ゼロス）+樱花乱舞（アデル）
异界门	アストラルフォール（アリア）+冥界への诱い（デューザ）
エンジェルダスト	プリズムフェザー（ノエル）+光の翼（イサク）
エンジェルハイロウ	グラビティブレス（ファイルーザ）+光翼天升（イサク）
カオスドライブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+G・ドライブ（ナイヅ）
カオスブレード	ヘブンズドライブ（ゼロス）+冥界への诱い（デューザ）
ギガンティックドライブ	天魔连击（アル）+G・ドライブ（ナイヅ）
グラビトンボム	エナジーフレア（ケイ）+Fスパイク（ヴァン）
サザンクロス	魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）+Lジャッジメント（イサク）
サテライトボム	天魔连击（アル）+スパイラルフロウ（ノエル）
肃正	天魔连击（アル）+Aデリンジャー（リーザ）
ソウル・イーター	Gドライブ（ナイヅ）+ヒヨコ乱舞（シロ）
ソウルスレイブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+シャインストーム（アリア）
ソウルハント	ダイアモンドダスト（カルラ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）
ゾーナ・ヴェルデ	レゾナンスウエイブ（ノエル）+シャインストーム（アリア）
ディバインスラッシュ	アイテムハント（レ・グエン）+トライバースト（ゼロス）
デスエッジ	エナジーフレア（ケイ）+クエイクストライク（レ・グエン）
デス・スパイラル	龙霞・阿修罗千風破（リディア）+穿光封灭雷炎击（シオラ）
にゃんにゃんあたっく	魅惑の瞳（ファイルーザ）+Pブラスト（シオラ）
パーティカルストーム	ロストソウル（ケイ）+アストラルブレイク（ブリジッテ）
バニッシングヴァルナー	绝技・灭杀虚鹫斩（レ・グエン）+Fディザスター（デューザ）
バニッシングレイド	デッドリードライブ（ヴァン）+クエイクストライク（レ・グエン）
ファントムスラッシュ	F・ストラグル（ファイルーザ）+魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）
プリズムディテクター	ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+Pブラスト（シオラ）
プリズムショット	Aデリンジャー（リーザ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）
魔龙闪・修罗飞翔刀	魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+龙霞・阿修罗千風破（リディア）
メガレイド.ボム	泷落とし（リディア）+デッドリードライブ（ヴァン）
ライフストリーム	光翼天升（イサク）+シャインストーム（アリア）
ラストシューティング	G・ドライブ（ナイヅ）+Fストライク（リーザ）
ロストインフェルノ	樱花乱舞（アデル）+シャインストーム（アリア）
インフィニティスレイブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+アストラルフォール（アリア）
カタストロフィ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+天魔翔烈・流光闪（アル）+G・ドライブ（ナイヅ）
クレセントディスラプション	デッドリードライブ（ヴァン）+クエイクストライク（レ・グエン）+エナジーフレア（ケイ）
スターダストフォール	スパイラルフロウ（ノエル）+光翼天升（イサク）+アストラルフォール（アリア）
セラフィックゲート	冥界への诱い（デューザ）+Lジャッジメント（イサク）+魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）
デルタストライク	ヘブンズドライブ（ゼロス）+绝技・灭杀虚鹫斩（レ・グエン）+Fディザスター（デューザ）
トライアングルディザスター	アストラルブレイク（ヴァン）+ロストソウル（ケイ）+Fスパイク（ブリジッテ）
ファイナルヘブン	Fストラグル+ロストソウル（ケイ）+魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）
ブレイブフェンサー	樱花乱舞（アデル）+ジャスティスブロー（リディア）+Fストライク（リーザ）
ラヴァーズストリーム	樱花乱舞（アデル）+シャインストーム（アリア）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）
ロリータショック	Aデリンジャー（リーザ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+穿光封灭雷炎击（シオラ）
アストラルクエイク	デッドリードライブ（ヴァン）+アストラルブレイク（ブリジッテ）+レゾナンスウエイブ（ノエル）+Pブラスト（シオラ）
クロノスフロウ	スパイラルフロウ（ノエル）+光翼天升（イサク）+魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）+シャインストーム（アリア）
ジェノサイドサイス	ヘブンズドライブ（ゼロス）+ロストソウル（ケイ）+Fスパイク（ヴァン）+アストラルブレイク（ブリジッテ）

奥义名称	组合方法
ソウル・オブ・インフィニティ	G・ドライブ（ナイヅ）+ヒヨコ乱舞（シロ）+Fストライク（リーザ）+天魔连击（アル）
ローゼス・ストリーム	樱花乱舞（アデル）+天魔翔烈・流光闪（アル）+ジャスティスブロー（リディア）+Fストライク（リーザ）
ハーレムナイト	ヘブンズドイブ（ゼロス）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+エナジーフレア（ケイ）+Fストラグル（ファイルーザ）+穿光封灭雷炎击（シオラ）
ラストサークル	ヘブンズドライブ（ゼロス）+魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+アストラルフォール（アリア）+Fディザスター（デューザ）+绝技・灭杀虚鹫斩（レ.グエン）
シックスオーメン	ヘブンズドライブ（ゼロス）+クエイクストライク（レ・グエン）+冥界への誘い（デューザ）+G・ドライブ（ナイヅ）+光翼天升（イサク）+Fスパイク（ヴァン）
桃色吐息	樱花乱舞（アデル）+魅惑の瞳（ファイルーザ）+エナジーフレア（ケイ）+ダイアモンドダスト（カルラ）+ジャスティスブロー（リディア）+シャインストーム（アリア）
ラ・デルフェス	ホーリー・ランス（スノー）+魔召・冰结剑（ヒロ）
ジェノサイド・サークル	魔爪连击翔破斩（リューンエルバ）+魔界桩・轰炎（ロゼ）+G・ディサイド（ヒロ）
魔界桩・轰炎破斩	魔爪连击翔破斩（リューンエルバ）+魔界桩（ロゼ）
真魔界桩・轰炎	魔界桩・轰炎（ロゼ）+G・ディサイド（ヒロ）

全通り名一览

“通り名”是游戏中非常重要的系统，后期很多地方都要它才能前往，而强力道具，包括部分隐藏人物的收得都需要安装特定“通り名”才能够完成，以下就是游戏中的155号“通り名”的获得方法和作用，其中有不少取得条件以及效果都和PS2版有所区别。



需要注意的几点：

1. 全能力上升的“通り名”中上升的能力有ATK，DEF，MAG和RTS。
2. 要求金钱为负数的“通り名”只要将钱花得差不多后再在Free Battle中全灭即可减少金钱，多灭几次金钱就会变成负数了。
3. 要求地域制霸类的“通り名”只要在该地区最深处的版面Free Battle一次就算制霸成功。
4. HQ类道具表示质量比较好的道具。

编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
01/ひよっこ	经过一定战斗次数	可以破坏LV1的铁矿石障碍物	グラス/愈し草/命のカケラ
02/碎くき	蓄力攻击的最大HIT数超过100	可以破坏LV2的银矿石之类的障碍物	刚力の指轮
03/グラップラー	打倒バジリスク15只和グリーンドラゴン5只	可以破坏LV3的金矿石之类的障碍物	STRアップ/生成晶
04/驱け出し键师	取得小悪魔の角/退魔礼/亡者の骨/包带/铁块/妖精の粉/トカゲのしっぽ各5个	可以解除LV1的黄色封印	グラス/愈し草/命のカケラ
05/上级键师	高级毛皮/毒爪各5个/打倒军队蜂10只	可以解除LV2的黄色和青色的封印	疾风の指轮
06/神业键师	队伍中6人完成二次转职	可以解除所有封印	AGLアップ/月のカケラ
07/穴掘り职人	巨人の腕/锐い牙各获得5个	探索指令增加挖掘一项	土の块/陨铁
08/潜水技师	溶解液/トカゲの舌/かにのこうら各获得5个	探索时可以在水上行动	冰の块
09/羽を持つ者	获得ダブルフェザー和风の指轮	探索时可以三段跳	风の结晶
10/天を临む者	水晶体/パワーストーン/铁の齿车/ブラッディパール/死花花粉/アクアストーン/漆黑の玉各获得5个	探索时候可以搭建方块铺路（ブロック）	最大HPアップ/奥义书11

编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
11/森の狩人	打倒マンドラゴラ/チョリッパー/ワーウルフ/ナイトハウンド各5只	破坏LV1+解除LV1的效果	冰の素/风の素/土の素各3个
12/破坏者	打倒1000只怪物	破坏LV2+解除LV2的效果	STRアップ
13/トレジャーハンター	完成地底湖/海底洞窟/龙の り笼/大地の中枢4处制霸	解除LV3+可以破坏大部分障碍物	LUKアップ
14/水陆两用	打倒デス・クラブ/巨人各20只	同时获得潜水和挖掘的能力	冰の结晶/土の结晶
15/羽ばたく者	打倒ゴールデンバット和デスキラービー各20只	搭建方块和二段跳能力同时获得	风の结晶/光の结晶
16/天を示す者	完成天を临む顶/风の回廊2处制霸	二段跳和挖掘能力同时获得	土の结晶/炎の结晶
17/影无き者	卵成功孵化10次	二段跳和进入能力同时获得	生成晶/暗の结晶
18/冒险家	天使の羽/ケンネルクォーツ/ルーンストーン各取得10个	二段跳+进入+挖掘能力同时获得	ブルードルフィン/玄武の笼手
19/探求者	不击破异界の门通关	三段跳+进入+挖掘+搭建方块能力同时获得	オートマター/瞋恚の炎
20/ラッキーマン	取得ラッキーダガー和幸运の指轮	HQ类道具合成概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	LUKアップ
21/见出す者	取得といし×3	HQ类道具合成概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	といし/月のカケラ
22/贤人	取得神兽の剑和レクイエムフレーム	HQ类道具合成概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	といし×2/大冰柱
23/研究者	取得レッドブラッド/水晶の枪/终末の杖	HQ类道具合成概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	といし×4/陨铁
24/炼金の徒	取得月光剑/不知火/スパイラルクロウ	HQ类道具合成概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	といし×8
25/ウェポンマスター	获得所有武器	与26、27、28称号同时装备获得HQ类道具合成概率上升的效果，单独装备无效果	さびた剑
26/アーマーマスター	获得所有防具	与25、27、28称号同时装备获得HQ类道具合成概率上升的效果，单独装备无效果	さびた腕轮
27/リングマスター	获得所有装饰品	与25、26、28称号同时装备获得HQ类道具合成概率上升的效果，单独装备无效果	さびた指轮
28/コンプリーター	获得所有道具	与25、26、27称号同时装备获得HQ类道具合成概率上升的效果，单独装备无效果	ブルーウォーター
29/悬赏マニア	合成次数达到30回	随机合成两个道具的概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	神木の枝
30/福引マニア	合成次数达到100回	随机合成两个道具的概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	ユニコーンの角
31/宝くじマニア	合成次数达到200回	随机合成两个道具的概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	月のカケラ
32/合成マニア	合成次数达到300回	随机合成两个道具的概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	ダマスクス/生成晶/陨铁
33/K.O.M	合成次数达到1000回	随机合成两个道具的概率上升，可以与同效果技能重复装备增加概率	大冰柱/大地の鼓动/发光体
34/梦见がち	所持金钱超过10万	与35、36、37称号同时装备随机合成两个道具的概率大幅度上升，单独装备无效果	キュアグラス×3/月のカケラ
35/一攫千金	打倒パンドール1只	与34、36、37称号同时装备随机合成两个道具的概率大幅度上升，单独装备无效果	LUKアップ
36/胜负师	所持金钱为负1万	与34、35、37称号同时装备随机合成两个道具的概率大幅度上升，单独装备无效果	といし
37/挫けぬ心	所持金钱为负10万	与34、35、36称号同时装备随机合成两个道具的概率大幅度上升，单独装备无效果	といし
38/口下手	所持金钱为负1000	购买道具减少3%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	命のカケラ/陨铁
39/值切り屋	购买50个道具	购买道具减少3%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	キュアグラス/クリアハーブ
40/买い物上手	购买150个道具	购买道具减少4%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	キュアグラス/クリアハーブ/命の器

炽热之魂 加速

编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
41/スター	蓄力攻击的最大HIT数超过200	购买道具减少5%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	キュアグラス/クリアハーブ/命の器各3个
42/借金王	所持金钱为负100万	购买道具减少7%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	朱雀の指轮
43/狩人	金钱超过1万	与44、45、46称号同时装备大幅减少商店价格，单独装备无效果	雷の素/风の素
44/小恶魔	购买300个道具	与43、45、46称号同时装备大幅减少商店价格，单独装备无效果	暗の素/暗の块/暗の结晶
45/魅惑の瞳	购买500个道具	与43、44、46称号同时装备大幅减少商店价格，单独装备无效果	千里眼
46/蛊惑の吐息	击破ブルメイア的复制品	与43、44、45称号同时装备大幅减少商店价格，单独装备无效果	王女の证/光の记忆
47/良い人	出售道具100个以上	贩卖道具时增加3%的价格，以与同效果技能重复装备增加效果	炎の素/冰の素/雷の素各3个
48/とっても良い人	出售道具200个以上	贩卖道具时增加3%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	风の素/土の素各3个
49/违いの分かる男	出售道具500个以上	贩卖道具时增加4%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	暗の素/光の素各3个
50/目利き	出售道具1000个以上	贩卖道具时增加5%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	炎の块/冰の块/雷の块各3个
51/ネゴシエーター	出售道具2000个以上	贩卖道具时增加7%的价格，可以与同效果技能重复装备增加效果	风の块/土の块各3个
52/お人好し	购买100个道具	与53、54、55称号同时装备时贩卖道具大幅增加价格，单独装备无效果	银の块/月のカケラ
53/商売上手	获得银结晶10个	与52、54、55称号同时装备时贩卖道具大幅增加价格，单独装备无效果	白金の块
54/情报通	完成隐れ谷/废弃武器库/精灵の泉/幻影湖4个地方的制霸	与52、53、55称号同时装备时贩卖道具大幅增加价格，单独装备无效果	シャープセンス
55/望みし者	获得幸运のお守り	与52、53、54称号同时装备时贩卖道具大幅增加价格，单独装备无效果	LUKアップ
56/拜み倒し	强化次数达到100次	合成时减少合成费用3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	といし/神木の枝
57/リサイクル上手	强化次数达到200次	合成时减少合成费用3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	といし×2/ユニコーンの角
58/リサイクルの达人	强化次数达到300次	合成时减少合成费用4%，可以与同效果技能重复装备增加效果	といし×3/ダマスクス
59/トレーダー	强化次数达到1000次	合成时减少合成费用5%，可以与同效果技能重复装备增加效果	といし×4/魔石のカケラ
60/炼金术师	取得エクスフレーム/カオスフレーム/プリンセスティアラ	合成时减少合成费用7%，可以与同效果技能重复装备增加效果	デーモンフレーム/明けの明星
61/アイテムハンター	取得神木の枝/ユニコーンの角/ダマスクス/月のカケラ各3个	与62、63、64称号同时装备大幅减少合成费用，单独装备无效果	炎の素/冰の素/雷の素×3
62/暇人	取得バード・アイ/幻梦の腕轮/ホークアイ/シャープセンス	与61、63、64称号同时装备大幅减少合成费用，单独装备无效果	风の素/土の素×3
63/マイスター	取得白夜/雪冰流斩刀/ムゲンの爪/ホーリーランス/キャッツアイ/ドラゴンクロー/ファルキーズホーン	与61、62、64称号同时装备大幅减少合成费用，单独装备无效果	暗の素/光の素各3个/生成晶
64/コレクター	取得にんじんソード/青龙刀/玄武の笼手/白虎の腕轮/朱雀の指轮	与61、62、63称号同时装备大幅减少合成费用，单独装备无效果	最大HPアップ
65/ハンター	打倒ドッグマン12只/キラービー10只/オハナボウ5只	打倒敌人时的经验值增加3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	キュアグラス/クリアハーブ
66/阴の努力家	连击伤害一次超过25000	打倒敌人时的经验值增加3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	LUKアップ
67/隐れた天才	蓄力攻击的最大HIT数超过150	打倒敌人时的经验值增加5%，可以与同效果技能重复装备增加效果	INTアップ
68/杂草魂	完成一定次数的战斗	打倒敌人时的经验值增加7%，可以与同效果技能重复装备增加效果	VITアップ

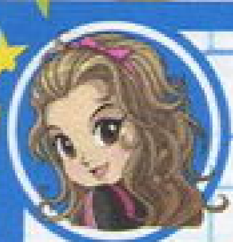
编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
69/破坏王	击倒5000只怪物	打倒敌人时的经验值增加10%，可以与同效果技能重复装备增加效果	カトヤンガ/合成书20
70/がんばるまん	完成一定次数的战斗	与71、72、73称号同时装备打倒敌人后大幅增加经验值，单独装备无效果	VITアップ
71/一直线	连击伤害一次超过100万	与70、72、73称号同时装备打倒敌人后大幅增加经验值，单独装备无效果	STRアップ
72/折れない心	完成一定次数的战斗	与70、71、73称号同时装备打倒敌人后大幅增加经验值，单独装备无效果	INTアップ
73/天と地を繋ぐ者	打倒ゼロヴァイド的复制品	与70、71、72称号同时装备打倒敌人后大幅增加经验值，单独装备无效果	天守圣/合成书24/シルフの吐息
74/マルチプレイヤー	获得不思议な小箱/心脏石/ナイトメアストーン各5个/打倒ピクシー/レイス/赤魔导士各10只	战斗后入手的EP上升3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	LUKアップ
75/异端儿	取得龙の心脏/麻痹花粉各5个/打倒マジックロード/ガルム各10只	战斗后入手的EP上升3%，可以与同效果技能重复装备增加效果	INTアップ/奥技书10
76/驱け上がる者	取得诱惑の果实/暗の心脏/龙の爪各5个/打倒マブ/大魔导士/铁魔人各10只	战斗后入手的EP上升4%，可以与同效果技能重复装备增加效果	VITアップ
77/梦追い人	获得500万以上的金钱	战斗后入手的EP上升5%，可以与同效果技能重复装备增加效果	STRアップ/奥技书13
78/战场の霸者	击破异界の门的バーミリオン	战斗后入手的EP上升6%，可以与同效果技能重复装备增加效果	ルーンブレイド/奥技书15/リグ・ヴェーダ
79/ヒヨコ虫マニア	取得ヒヨコ虫の爪/ヒヨコ虫のお守り/ヒヨコ虫のトサカ	与80、81、82称号同时装备打倒敌人后取得的EP大幅增加，单独装备无效果	ヒヨコ虫の卵/合成书25
80/光の手	蓄力攻击的最大HIT数超过250	与79、81、82称号同时装备打倒敌人后取得的EP大幅增加，单独装备无效果	光の结晶/月のカケラ
81/白色の太阳	击破セクストン的复制品	与79、80、82称号同时装备打倒敌人后取得的EP大幅增加，单独装备无效果	スピリチュアル/メタファー
82/过ぎ去る瞳	击破デナ的复制品	与79、80、81称号同时装备打倒敌人后取得的EP大幅增加，单独装备无效果	圣女の泪/合成书26/涅槃寂静
83/熟练者	击破2000只怪物	使用技能时获得的熟练度上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	バトルフレーム/奥技书9
84/修验者	击破3000只怪物	使用技能时获得的熟练度上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	クルーエルフレーム
85/达人	连击伤害一次超过500万	使用技能时获得的熟练度上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	无力の指轮/合成书13
86/练达の师	完成一定次数的战斗	使用技能时获得的熟练度上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	キングスエンブレム/合成书15
87/迷える子羊	完成一定次数的战斗	与88、89、90称号同时装备使用技能时获得的熟练度大幅度上升，单独装备无效果	命のカケラ
88/天下御免	连击一次伤害超过1000万	与87、89、90称号同时装备使用技能时获得的熟练度大幅度上升，单独装备无效果	STRアップ/魔石のカケラ
89/天下无双	打倒　化ドラコニアン	与87、88、90称号同时装备使用技能时获得的熟练度大幅度上升，单独装备无效果	鬼神の纹样/回天体
90/たなびく髯	击倒ウエドラオゴ的复制体	与87、88、89称号同时装备使用技能时获得的熟练度大幅度上升，单独装备无效果	浮游石/合成书23/腹话术读本
91/调教师	怪物合成回数超过10回	召唤怪物数最多增加到2只	モンスターの卵/神木の枝
92/マスター	怪物合成回数超过20回	召唤怪物数最多增加到3只	モンスターの卵×2/ユニコーンの角
93/ビーストテイマー	怪物合成回数超过40回	召唤怪物数最多增加到4只	モンスターの卵×3/月のカケラ
94/サモナー	怪物合成回数超过100回	召唤怪物数最多增加到5只	モンスターの卵×4/陨铁
95/魂の解放者	怪物合成回数超过200回	召唤怪物数最多增加到6只	モンスターの卵×5/魔石のカケラ
96/チキン	打倒ヒヨコ虫10只	遇敌槽增加速度减少LV1	グラス×3
97/弱虫	取得グラス20个	遇敌槽增加速度减少LV2	命のカケラ
98/腰抜け	取得命のカケラ10个	遇敌槽增加速度减少LV3	命の器/ダマスクス
99/负け犬	取得命の器10个	遇敌槽增加速度减少LV4	サムソンリング/合成书12

编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
100/世舍て人	所持金100万以上	遇敌槽增加速度减少LV5	オーラリング/陨铁
101/エンカウンター	强化次数超过500次	遇敌槽增加速度减少LV6	トライガード
102/暁の咆哮	学会所有的技能	遇敌槽增加速度减少LV7	青龙刀/ガラヴァの守护星
103/血の导き	击破100只怪物	全员的ATK+20	STRアップ/奥义书7
104/屠る者	打倒300只怪物/一次连击的伤害超过5万/蓄力攻击的最大HIT数超过125	全员的ATK+40	STRアップ
105/トカゲの王	打倒ドラゴン10只	全员的ATK+60	STRアップ/合成书8
106/血に饿えた魂	打倒咒われた剑	全员的ATK+80	ブラックソウル/贤者の书
107/力の象征	打倒异界の门的ルーンブレイド	全员的ATK+100	オルカレイコス/合成书21/ローズエンブレム
108/冷酷无比なる狩人	打倒500只怪物	与109、110、111称号同时装备全员的ATK特大幅度上升，单独装备无效果	STRアップ
109/狂战士	连击一次的伤害超过50万	与108、110、111称号同时装备全员的ATK特大幅度上升，单独装备无效果	STRアップ
110/破坏の权化	打倒タデウシュ的复制品	与108、109、111称号同时装备全员的ATK特大幅度上升，单独装备无效果	ハンターの称号/王者の魂
111/金色の发	打倒エトヴァルド的复制品	与109、110、111称号同时装备全员的ATK特大幅度上升，单独装备无效果	シルフの泪/悟りの书
112/壁	获得スリープガード/ポイズンガード/パラライズガード/ホーリーシンボル/ブラインドガード	全员的DEF+20	VITアップ
113/遮る者	打倒レッドスライム和ビッグクラブ各15只	全员的DEF+40	银の腕轮/シルバーバングル/バトルフレーム
114/铁のカーテン	获得ドリームハザード/マリーンルージュ/レッドソバージュ/ムーンガード/ガードフレーム	全员的DEF+60	VITアップ
115/见えざる手	打倒ゴーレム/巨人/铁巨人各15只	全员的DEF+80	ミスリルの腕轮/ミスリルバングル
116/红の牙	打倒エテロ和ユーニス的复制体	全员的DEF+100	ジオメトリー/クロノス/合成书22
117/耐える美学	打倒土魔神/铁魔神各20只	与118、119、120称号同时装备全员的DEF特大幅度上升，单独装备无效果	最大HPアップ/ユニコーンの角
118/死の鼓动	获得死神の镰/キングスエンブレム/オーラリング	与117、119、120称号同时装备全员的DEF特大幅度上升，单独装备无效果	VITアップ
119/空を统べる者	打倒グレーターデビル/ティターニア各20只	与117、118、120称号同时装备全员的DEF特大幅度上升，单独装备无效果	AGLアップ
120/宠爱を受ける者	打倒ヘルメス的复制品	与117、118、119称号同时装备全员的DEF特大幅度上升，单独装备无效果	プリンセスブラッド/无限の轮
121/魔导师见习い	获得愈しの杖/ミスティック	全员的INT+20	INTアップ
122/诱う者	ルナワンド/祝福の杖	全员的INT+40	INTアップ
123/灰色の魔术师	获得ミストワンド/レイブレイド/フォースフレーム	全员的INT+60	INTアップ
124/恶魔を屠る者	打倒ガーゴイル/ビッグアイ/暗黑魔导士各15只	全员的INT+80	INTアップ
125/恶魔が恐れる者	打倒异界の门的サタナエル	全员的INT+100	邪神像/魔导核
126/腐を断つ者	获得力の指轮/体力の指轮/速度の指轮/知力の指轮/幸运の指轮	与127、128、129称号同时装备全员的INT特大幅度上升，单独装备无效果	INTアップ
127/死の传道者	获得刚力の指轮/不屈の指轮/疾风の指轮/智慧の指轮/天运の指轮	与126、128、129称号同时装备全员的INT特大幅度上升，单独装备无效果	INTアップ
128/神の血族	打倒エンジェルナイト30只	与126、127、129称号同时装备全员的INT特大幅度上升，单独装备无效果	エンジェルウィング/天使の轮/合成书16
129/魔を司る者	打倒ヘルムート的复制品	与126、127、128称号同时装备全员的INT特大幅度上升，单独装备无效果	ヘブンズゲート/练成の书

编号/名称	取得方法	作用	奖励物品
130/绝缘体	取得スライムゼリー8个	全员的RTS+20	アイアンバングル/神木の枝
131/マジックアンカー	获得マジックフレーム和镇魂の腕轮	全员的RTS+40	シルバーバングル
132/特异体质	打倒グリーンスライム和デス各15只	全员的RTS+60	プラチナバングル
133/抗う死人	打倒ボーンウォーリア和マスターマミー各15只	全员的RTS+80	ミスリルバングル/陨铁
134/目覚めし者	打倒异界の门的アンブロジア	全员的RTS+100	ドラゴンフレーム
135/知の追随者	打倒魔导士/赤魔导士/大魔导士/暗黑魔导士/ウォーロック/マジックロード/ルーン・マスター/エンシェント各5只	与136、137、138称号同时装备全员的RTS特大幅度上升，单独装备无效果	魔石のカケラ
136/暗の住人	打倒ケルベロス/ディアボロス/ウロボロス各10只	与135、137、138称号同时装备全员的RTS特大幅度上升，单独装备无效	ビーストセンス
137/穢れし魂	打倒ザウパー的复制品	与135、136、138称号同时装备全员的RTS特大幅度上升，单独装备无效	サクリフィス
138/苍鷲の翼	打倒ゼレナ的复制体	与135、136、137称号同时装备全员的RTS特大幅度上升，单独装备无效	ユネの毛皮
139/复仇者	连击一次的伤害超过5万	全员的全能力+20，可以与同效果技能重复装备增加效果	最大HPアップ/合成书11
140/ドラゴンバスター	获得ドラゴンキラー	全员的全能力+40，可以与同效果技能重复装备增加效果	炎の结晶/雷の结晶/土の结晶
141/到达者	通过异界の门50层	全员的全能力+60，可以与同效果技能重复装备增加效果	マトリクス・コア
142/万物の顶点	打倒异界の门的ダブルエックス	5次全员的全能力+80，可以与同效果技能重复装备增加效果	神の刻印
143/神を超えし者	打倒ゲイスタビヌウス	全员的全能力+100，可以与同效果技能重复装备增加效果	天守圣・雷御/ブルーウォーター
144/チャージマスター	蓄力攻击的最大HIT数超过300	与145、146、147称号同时装备全员全能力特大幅度上升，单独装备无效	玄武の笼手/ゾーマの守护星
145/チェインマスター	使用过所有的全连携技	与144、146、147称号同时装备全员全能力特大幅度上升，单独装备无效	白虎の腕轮/ブラキュムの守护星
146/心通わせるもの	使用过全部合体技（相同名字的合体技使用一次即可）	与144、145、147称号同时装备全员全能力特大幅度上升，单独装备无效	朱雀の指轮/ピエルナの守护星
147/斗神	取得全部通り名	与144、145、146称号同时装备全员全能力特大幅度上升，单独装备无效	天守圣・雷御/マトリクス/浮游石
148/マニア	获得金の腕轮/幸运のお守り/トライガード	道具的卖价、买价、合成费用、HQ作成率和二次作成率上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	白のフレーム/黑のフレーム
149/知の探究者	卵的孵化次数达到30次	道具的卖价、买价、合成费用、HQ作成率和二次作成率上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	モンスターの卵×5
150/睿智の源	强化次数达到2000次	道具的卖价、买价、合成费用、HQ作成率和二次作成率上升，可以与同效果技能重复装备增加效果	暗の结晶/光の结晶各3个
151/サーチ・アイ	完成地下坟墓/水魔の洞窟/宝物库/朽ちた遗迹4个地区的制霸	探索时WP的消耗值下降，但是消耗最少值不会降低到0	种×5/陨铁
152/サンドバッグ	打倒150只怪物	在Free Battle中重伤的角色复活时消耗的金钱下降10%	スカラベ/命のカケラ
153/七转八倒	完成一定的战斗次数	在Free Battle中重伤的角色复活时消耗的金钱下降20%	STRアップ/ユニコーンの角
154/不屈の魂	连击一次的伤害超过25万	在Free Battle中重伤的角色复活时消耗的金钱下降30%	スリースター
155/不死鸟	所持金钱为负的50万	在Free Battle中重伤的角色复活时消耗的金钱下降50%	生成晶/白虎の腕轮

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

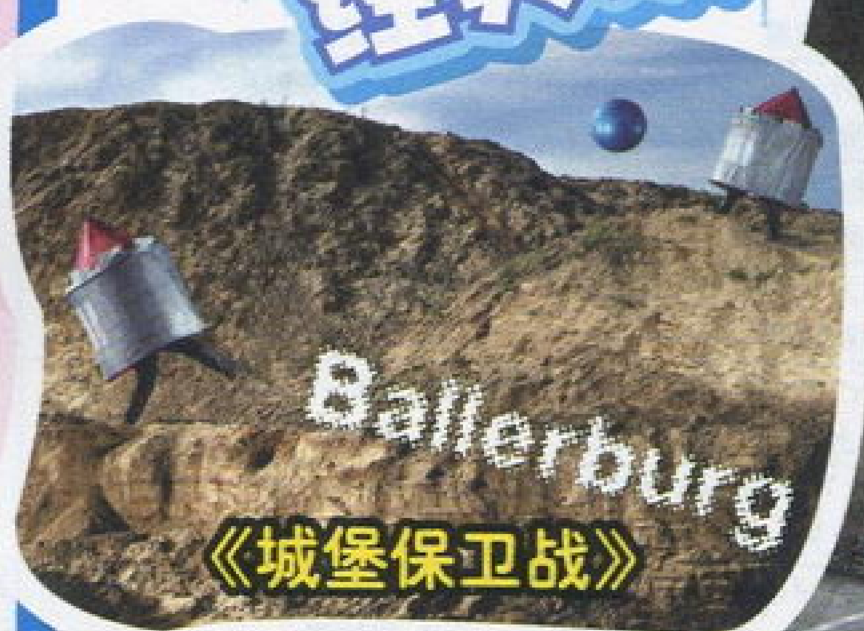


伊娃提供

经典游戏生活照



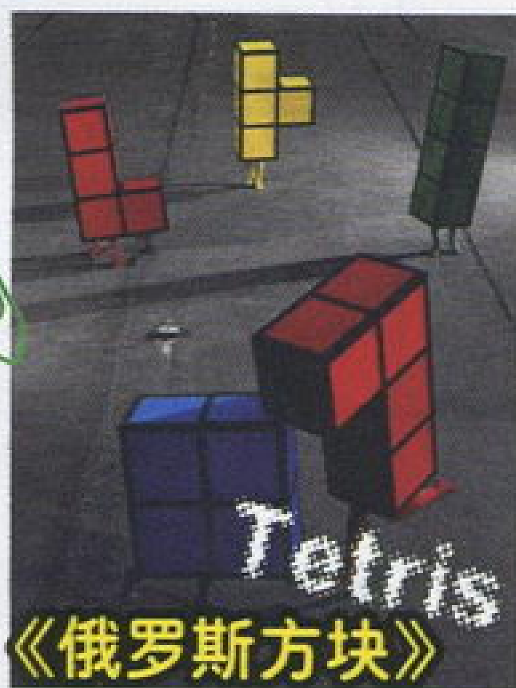
Pacman《吃豆人》



Ballerburg《城堡保卫战》



Pong《乓》



Tetris《俄罗斯方块》



Space Invaders《太空入侵者》



Pinball《弹珠台》

想象一下，如果那些熟悉的经典老游戏真实地来到了你的身边，你会不会雀跃起来呢？德国汉堡摄影师Patrick Runte能帮你实现！近日他在博客中上传了一组照片，把老一代的经典游戏都演绎成了真人版，可以说是以现实的构造重新诠释了旧式电视游戏情节。是不是都很怀念呢？

胧月：喜欢这类照片多于单纯的COSPLAY，对于场景的还原度才决定观众完竟能否身临其境。

盲先知 提供

《轻音》手办欣赏

话说4月的一干新番里，《轻音》这部原本没什么人关注的作品刚一播出就获得了巨大的人气，简直到了"你要不知道《轻音》，出门都不好意思和人打招呼"的程度。和动画相关的周边产品以前万花筒中也介绍过，像是什么某某用的吉他，某某用的耳机等，都能让对音乐一窍不通的粉丝去掏钱，那Good Smile Company推出的这两个粘土系列小人更会让人有想收的冲动吧？（因为便宜？）目前厂商的计划是在11月推出人气最高的秋山澪，在12月推出吉他手平泽唯，各3500日元，不知道其他三个人什么时候出现呢？粉丝们准备掏腰包吧！







▲脸泛红晕，双眼含泪，相当有杀伤力的表情。



◀在整个社团里，澪算是头脑最明晰的一个，不像其他人净出歪点子。



◀虽然平时笨笨的，但是演奏起来可不含糊。



乌冬：米奥啊，尤一啊，你们萌战死得太惨了。



▲作为天然属性，这种表情是必不可少的。



乌冬 提供

C76 COSPLAY 欣赏





▲来自新番《公主恋人》里的角色，话说企业请来做宣传的COSPLAYer的素质还真高啊。



▲一位比较专业的COSPLAYer，腰上的阿鲁也是。（阿鲁：叫我吗？）



▲相似度100%！不过话说回来这是哪里的角色啊……

▲这位明日香脸上的颜色已经晒到和她的战斗服一样红了，真不容易啊。



▲又一位明日香，和战斗中相比，日常生活中的明日香散发着不一样的气质。



▲这位笑得很灿烂的MM同样是企业的COSPLAYer。



▲不排除有我未收录的，我发誓这是我找到的冷里面最上镜的一个。



◀胧月你不要怪我……

▲因个人喜好，最后来一张《天元突破》的COS，太燃了！

既然上辑胧月有顾虑不肯放，那这次为读者提供C76 COSPLAY图片的重任就交给我吧。不过正如胧月所说，COSPLAY不是选美，不可能每位COSPLAYer都长得好看，评价一位COSPLAYer除了要看长相外，服装是否专业、神态是否到位都是很重要的一环（胧月：这句话从你口中说出来真假），所以这次我就尽我最大的能力挑选了一些我认为比较OK的COSPLAY图上来，如果这样都不能满足各位看官的要求，那我也没话说了……

胧月：看到标题我本以为乌冬要替我背黑锅，但是这些图片注解文字里的腹黑都满得溢出了。



胧月 提供

"全民的妹子"《深爱》店头的欢乐宣传

出品过人气恋爱SLG"《心跳回忆》系列"的Konami社于前不久发售了恋爱游戏新作《深爱》。与个性丰富的女性角色共度每一天的分分秒秒是游戏独特的系统，早见沙织、丹下樱和皆口裕子3位声优全程配音等要素让游戏在发售前就成为话题作品。逛一逛秋叶原的各个游戏店，便可看到如下别出心裁的《深爱》宣传角了。

■绅士们被攻略的时代来临了!

Sofmap秋叶原总店

该店对《深爱》的宣传重点是所谓的"倒追"剧情，你根本不需要去讨女生的欢心，只等待她们来献殷勤即可。

■她死心塌地地喜欢你。

■"这样可爱的女孩没可能是我的女朋友吧!"

■再见了，三次元。

Sofmap秋叶原アミューズメント馆

▲游戏沿用《心跳回忆》的名字呼唤系统，绅士们为神系统泪流满面。

▼国民级女朋友正式出道，究极的恋爱游戏登场。

■在爱（i）的DS上卿卿我我。

■相碰哪里都随便你哦。

ASOBITCITY

▶现实的女人已经没有用了，为了真实的爱，让我们拿起《深爱》。

Gamers总店

▶9月3日交上了女朋友的（编注：外加"不可救药的"）人。

胧月：这么多反人类的标语真的没事么?

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

由于萌战的关系，阿鲁抽出不少休息时间补了《强袭魔女》、《狼与香辛料》、《南家三姐妹》等一回战里有出色表现的动画，意外发现流程慢腾腾的《狼与香辛料》十分对我的胃口，平实的叙事手法和细致的人物刻画真实再现了行商的计量与无助，旅途上与贤狼赫萝看似平凡的对白却深入人心，加上动画清新的风格，让我想起小时候看过的一部名为《阿尔卑斯山的少女》的动画片，真是让人感动啊。

一回战完结，几家欢喜几家愁

书接上回，我们接着来看一回战的后半段。由于中途C76的召开，导致萌战停了几天，这也让之前诸如“舔足党”、“会长党”等静下心来对当前形势有了重新的审视，当然这也让一些居心叵测的“京黑分子”有了重新制定计划的时间。

前半失利的一些阵营终于开始有所建树，在轻音众们失去若干名大将之后，终于发现再这样继续油断下去会导致全盘皆输，于是呆唯和梓喵分别以708和611的高位票数顺利晋级，可是作为《轻音少女》里最高人气的秋山泠却因为一时的疏忽早早落败，这不能不说是个相当大的遗憾啊。有着去年萌王之位的傲娇镜，在一回战里不幸碰到了萌力超强的1096，小镜虽然是去年的萌王，但是一年时间里仅靠一部OVA是完全无法满足宅男们的需求，而1096却凭借《小凉宫春日的忧郁》里积攒的人气顺利突破700票将昔日萌主当场战翻。《幸运星》军团最后只有优、小司以及美幸顺利晋级，前景实在令人担忧啊。

麻将军团依旧活跃，8月19日D9组的战斗可以说体现了麻将军团强大而坚韧的后援。天江衣在《麻将少女SAKI》里戏份虽不算少，但充其量也只是个二线里的顶级角色，而濑川泉虽说在《旋风管家》里每集出场的时间并不多，可是却深受广大宅男的喜爱，



国内甚至有濑川泉是管家中最萌角色的呼声。尽管如此，这场战斗依旧是天江衣以2票的微弱优势取胜，除了感叹小衣果然不负海底捞神这个称号外，也不得不佩服麻将军团的人气以及实力。管家军也在新番动画光环的加持下魅力四射，别的不说，光是雏菊会长和玛丽亚小姐那超高票数就足以令其他角色汗颜，并且玛丽亚还是为数不多在麻将军团面前从容应对的角色之一，可见管家军一线军团的实力之强。团子家族也凭借自身稳健的实力纷纷入围，《凉宫春日的忧郁》、《寒蝉鸣泣之时》、《南家三姐妹》、《龙虎斗》等动画也都有不错的成绩，甚至连《传颂之物》都有两名角色进入了二回战，真是可喜可贺啊。



▲今年的萌战，麻将军团厉害得紧呢！

二回战开战，老牌、新番各有所长



▲凉宫军团主力还健在，可喜可贺。

二回战为三选一，每天同时进行两场比赛，由于每天参赛选手和场次的减少，让看官和投手都能更清楚地掌控局势，不过由于伪票的存在，往往会让战局往奇怪的方向发展，最后去伪后才发现原来某角色的真实得票数只有实际票数的一半不到，不过在没去伪前真实票数不得而知的情况下，某些人气角色的票数会急剧升高，这样一来同部动画里的其他人气角色就相对减少了许多潜在票数，这对后面出战的角色十分不利。而且票数真真假假漂浮不定，如果觉得对手的票数不真实而大意的话，最后就有可能落得秋山泠的下场，当然这也算是一种战术啦，投票是岛国人民的事，我们只需要抱着一颗善于分析的心来观战就对了。

二回战一开始就很有看头，千秋小妹晋级是预料中的事，只是宅此方的妹妹小优那不到300的票数实在让人费解，难道病气萌已经过时了么？不过说起第一天的第二场比赛那就是相当有意思了，竞争的三人分别是《狼与香辛料》里的贤狼赫萝、《幸运星》里的柊司以及《麻将少女SAKI》里的猫娘池田华菜。在阿鲁心目中，这场战斗应该是赫萝和柊司两人相互拉扯，猫娘在后面看热闹的画面，没想到的是居然猫娘趁另外两人相互牵制的空档一下窜到了前面，并且一直领跑直到最后的胜利。再怎么说小司也是去年萌战的亚军啊，难道没有了姐姐的光环真的就一事无成了么？还有就是几乎孤身作战的贤狼，按理说孤身作战更应该获得高票数啊，那些狼迷们你们不往赫萝身上砸票还准备留给谁啊？当然现在不管怎么说都没用了，败了就是败了，回老家后好好反省，明年又是一条好娘。

伊吹风子和薙大人在没有强敌的情况下自然是轻松晋级，另一边迷路少女伊澄也轻松打败南夏奈顺利进入三回战，如果大家看过上辑的分析都知道南夏奈是击败秋山美足的"高"人气角色，可进入二回战后却被管家军的迷路少女轻松干掉。虽说伊澄的人气的确不低，但还不至于超过"舔足党"的狂热，由此可见秋山美足败得有多冤枉，当然这也归功于迷之手在南家后面用力推了一把。二回战才刚刚开始，但是由于截稿日期的关系只能暂时停笔于此，后面的战斗看点颇多，希望其中能出现令我意外的冷门，我们下辑再见啦。



应大家要求，多放了一张图，不知道是否能满足你们的需求……目前二回战正在进行时，但是不少之前靠阴谋晋级的角色如今已经原形毕露了，接下来的战斗基本就是纯拼实力了，到底谁才能笑到最后，我们拭目以待。

游戏美图秀

栏目主持：洋葱



最近没怎么听到男读者的抱怨，看来之前的美少女图效果不错。好吧，这次依旧为大家送上各种美少女图，什么？你说我是偷懒不想主题？冤枉啊……







洋葱：两张可爱到爆的初音未来，方块脸好赞！

阿鲁：同赞方块脸！

阿鲁：这是哪家的小妹妹……想COS长门大神等你戴了眼镜再说吧。

洋葱：本人……这是本人







阿鲁：我家笨蛋⑨最可爱了，幻想乡没有巴士啊没有巴士。





阿鲁：软妹们，萌战失利不是你们的错啊，一定都是京黑们搞的鬼，嗯嗯。

洋葱：《轻音》众人的女仆装。



阿鲁：《海猫鸣泣之时》真是好片啊，我绝对不是冲着声优去看的。

洋葱：我不信。乌冬：同不信。

阿鲁：你、你们TAT

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK



最近和朋友参观了一个"猫展"，不但形形色色的猫咪让人大饱眼福，猫主人们表达对猫咪喜爱之情的手段也令人眼界大开，尤其是一位用漫画形式记录自己爱猫生活的主人，他笔下卡通风格的猫咪形象风趣幽默，给我留下了深刻的印象，这次就带着这份回忆，赶紧来和大伙聊聊动漫中的"猫咪"吧。

文 Kitor

好游戏永远不过时

本辑主题 猫咪



在动漫世界里，猫是很常见的一种动物形象。相信很多已经成年的玩家都看过经典的国产动画《黑猫警长》，其中的主角"黑猫警长"正是一只智勇双全的黑猫；而从去年起开播的日本动画《甜甜私房猫》也以温馨可爱的场面引起了很多人的追捧，其中的主角同样是一只可爱的猫咪。像这样的例子还有很多，而下面要和游戏一起介绍到的4只卡通猫咪都是世界闻名的"大腕"级角色。

加菲猫 寻找布奇

类型：清版动作
年份：2005年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲别看游戏里加菲猫对着老鼠张牙舞爪，其实生活中的它从来不抓老鼠。

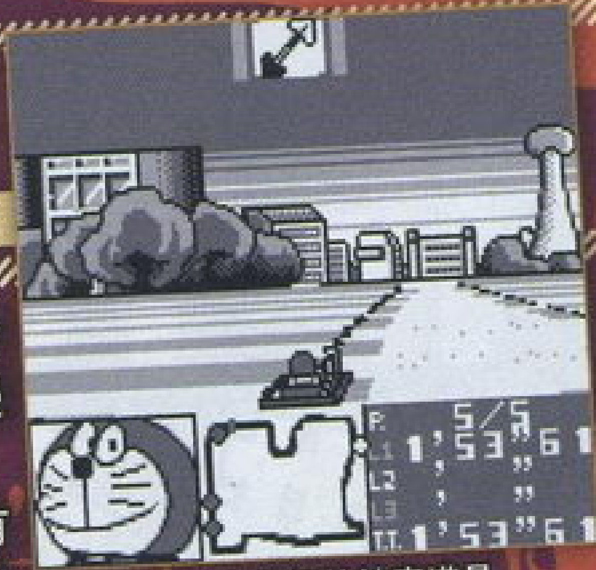
如果要评比卡通世界中最肥、最懒、最任性的猫是哪一只，大概绝大多数人都会不约而同地想起拥有土黄色皮肤的加菲猫来，此猫除了吃饭睡觉之外，剩下的爱好就是捉弄自己的主人乔恩和欺负小狗欧迪了。不过在面对自己的好朋友——一只不会说话的玩具小熊布奇的时候，加菲猫却总是无话不谈，甚至可以为了它赴汤蹈火。于是在GBA的《加菲猫 寻找布奇》这款游戏中我们看到，为了找回失踪的布奇，即使是加菲这样的懒猫，也毫不犹豫地踏上了冒险之旅。游戏本身具备非常典型的美式ACT风格，比如角色的比例比较大、操作感不太细腻等，但是由于角色形象刻画细致，难度也不高，不紧不慢的游戏节奏让人非常惬意。



哆啦A梦赛车

类型：赛车游戏
年份：1998年

原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP



▲比赛过程中获得的神奇道具，你还认得出是哪一个吗？

准确来说，哆啦A梦并不能算是一只真正意义上的猫，它真正的身分其实是来自22世纪的猫型机器人，不过由于国内最初引进《哆啦A梦》漫画时将其翻译为机器猫，所以把它算在“卡通猫咪”中也并不为过。

《哆啦A梦》的故事主要围绕五个角色展开，除了两位主角，还有胖虎、小夫以及静香三人，在《哆啦A梦赛车》中，熟悉的五人组悉数登场。游戏的玩法和《马里奥赛车》如出一辙，只不过黑白的游戏画面比起《马车》来说缩水不少，好在由于游戏中的各种加速、陷害道具全部被换成了哆啦A梦口袋中的宝贝，从而使得本作有了新的卖点，尤其对于喜欢哆啦A梦的玩家来说更是吸引力十足，因而在GB玩家中赢得了不俗的口碑。

猫和老鼠 陷阱大作战

类型：解谜对战
年份：2000年

原机种：PS | 模拟器：无 | 适用机种：PSP



▲动画原作中的这个厨房也在游戏中登场了。

猫本应该是让老鼠闻风丧胆的动物，但是卡通世界中似乎没有这条定律，无论是觉得老鼠太脏而拒绝捕捉它们的加菲猫，还是因为小时候被老鼠咬掉耳朵而生了心理阴影的哆啦A梦，统统都对老鼠敬而远之，在《猫和老鼠》的世界里则更加严重，杰瑞不但不害怕汤姆，有事没事还要挑衅汤姆一下……

其实由《猫和老鼠》改编的游戏数量不少，但大多为清版ACT，此类游戏并不能很好地展现原作的精髓，但这款PS游戏不一样，它原原本本地再现了这对活宝之间“斗智斗勇”的场面。游戏中，画面会被一分为二，玩家和电脑分别控制杰瑞和汤姆中的一个，玩家可以利用房间里的各种家具、工具来陷害对方使其血量减少，先将对方血槽耗尽的为赢家，是一款玩起来热闹非凡的游戏。

凯蒂猫 快乐聚会

类型：益智游戏
年份：2005年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲游戏中的小游戏之一——乐曲演奏。

在众多的卡通猫咪中，凯蒂猫（Hello Kitty）算是最受女孩子欢迎的一个，因为和这次介绍的其他三只猫不一样，凯蒂猫本身就是一个如假包换的小女生，正巧要介绍到的这款和凯蒂猫相关的游戏，也同样非常适合对游戏并不擅长的女孩子一试。

虽然有大量的对话场景，但是这款《凯蒂猫 快乐聚会》中的英文句子都比较简单，因而玩起来几乎没有困难。游戏中，为了迎接即将开始的聚会，凯蒂猫要做一些准备工作，比如制作点心、撰写请帖、排练歌曲等，而这些工作都是由一个个小游戏组成，小游戏大都是操作简单却非常容易上瘾的类型，既有根据“神经衰弱”改编的翻纸牌游戏，也有类似《料理妈妈》那样制作点心的游戏，可以说老少咸宜。









iPhone进行时

栏目主持：伊娃

iPhone终于即将进入中国，越来越多的正规游戏厂商也逐步正式进军iPhone平台，着实令人感动，看来掌上神机的美称果然绝非浪得虚名！

情报速递

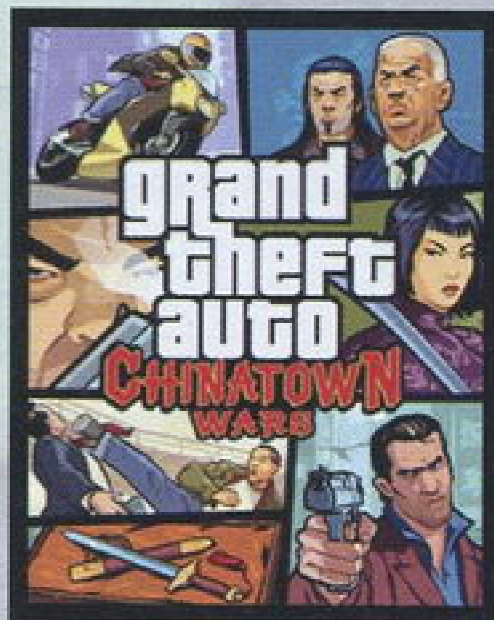
尘埃落定 iPhone正式入华！

2009年8月28日，中国联通和苹果公司联合宣布，已经就在未来几年里于中国销售iPhone手机一事达成一致。这也就意味着iPhone将正式进入中国，而其最终归属于联通旗下。目前可以确定的是，iPhone手机将在2009年第四季度正式在中国市场上市，但价格等多方面细节尚未公布。工信部的消息人士称，联通最终上市的iPhone将包含Wi-Fi功能，虽然工信部一度考虑禁止Wi-Fi版iPhone入华，但联通与苹果向工信部承诺，未来iPhone将具备向中国无线宽带标准WAPI升级的能力，因而最终获得工信部放行。而中国联通和苹果公司则表示，有关合作协议的更多细节，将会适时披露。



《GTA》欲强袭登陆iPhone

iPhone游戏平台的如日中天终于引来了业界大腕Rockstar Games公司的关注，该公司宣布《横行霸道 唐人街战争》将于今秋登陆iPhone和iPod Touch平台，同时还宣布会同期面向苹果App Store推出《Beaterator》音乐类程序，不过他们目前还没有透露这两款程序的价格信息。《横行霸道 唐人街战争》游戏的主角是一位名为Huang Lee的黑帮成员，他将在游戏中前往Liberty市调查其父亲的死因。目前该游戏已经推出了任天堂NDS平台版本，而且今年十月份还将推出PSP平台的版本。不过在被问及iPhone以及iPod Touch版本上的这款游戏较其它平台是否有所区别时，Rockstar表示iPhone/iPod Touch版本的本作相比PSP版本，在画面的纹理解析度方面会稍低一些，别的将与其他版本基本保持一致。但可以想象的就是iPhone版将拥有绝对不输于NDS的触摸操控新体验，因此本作非常值得我们期待！

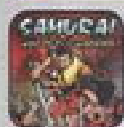


▲Rockstar的加入，标志着iPhone游戏平台将更加成熟。

游戏 Game 侍 武士道

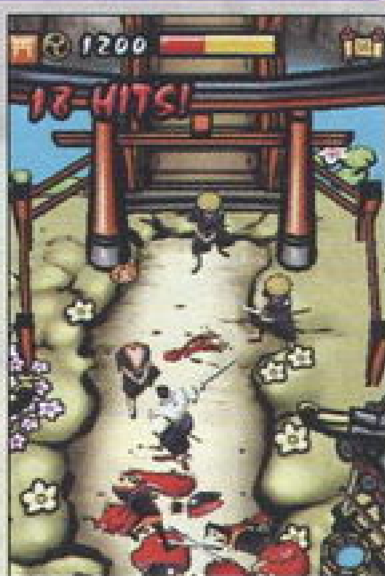
Samurai: Way of the Warrior

■Mad Finger Games■ACT■44.6MB■2.99美元



这是一个战争频发、血雨腥风的混沌时代，这是武者用刀与生命誓死捍卫的武士道精神。游戏中玩家扮演的是武士岛田大辅，势必将引发战争而致使民不聊生的邪恶大名彻底铲除！游戏采用全3D的卡通渲染效果，以俯视视角展开，唯美的日式画风更是像极了《大神》。游戏的场景非常丰富，时而樱花散落、时而小桥流水、时而白云朵朵，漫步在竹林、村落间非常惬意。然而游戏战斗的血腥程度却和这些形成了鲜明对比：断肢、砍头、喷血的画面比比皆是。游戏的操作也正如宣传的那样，摒弃iPhone动作游戏非常流行但手感奇差的虚拟摇杆，玩家只用一根手指就能操作行走、挥刀等动作，非常方便，且手感异常舒服。

游戏中玩家会不断习得新的剑术奥义，按照技能表的提示去滑动屏幕便可将所有邪恶势力彻底粉碎！剧情交代采用的是漫画形式，虽是静帧，但魄力十足。游戏的模式简单明了，分为故事模式和生存模式，都极具挑战性。本作最大的遗憾在于即使通关后，关卡也不能自由选择，仍需从第一关开始，且1周目习得的所有技能均不能沿用至2周目，非常不爽。



▲对于暴行专政，只能以暴制暴！

光环视频收录

游戏 Game 现代战争 沙尘暴

Modern Combat:Sandstorm

■Gameloft■FPS■185MB■6.99美元



本作和家用机上大红大紫的《使命召唤 现代战争》非常相像。这是一款以中东现代战争为题材的射击游戏，游戏的剧情是要剿灭一个偏远的武装恐怖分子集团。游戏以中东战场为主场景，包括中东地区的城市、医院、污水渠、港口、实验室、训练营等。游戏采用的是第一人称视角，利用虚拟摇杆控制行走，通过滑动屏幕来瞄准，无论是FPS的新手还是老手都能很快掌握游戏规则。游戏中有大量的现代化枪械装备可供使用，包括突击步枪、狙击步枪、RPG火箭筒、散弹枪、冲锋枪、轻机枪、重机枪等，同时还有手榴弹、闪光手雷、辐射检测器等其他装备。游戏的战争气氛呈现得非常到位，瞄准也设置了自动辅助，非常人性化，喜欢射击类游戏的朋友千万别错过！


▲本作的画面表现已经和PSP不相上下。

光环视频收录

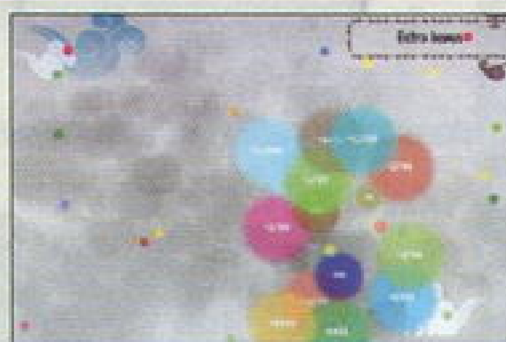
游戏 Game 泼墨大爆破

iChainLife

■ALAN LIU■PUZ■5.2MB■0.99美元（中国区免费）



这是一款相当有意思的休闲小游戏，且它是咱中国人自己开发的游戏！游戏以中国水墨画风格包装，是一款训练玩家敏锐洞察力的“连锁反应”游戏。游戏的玩法非常简单，玩家每关只能在屏幕上点击一次，这次点击会产生一次“爆破”，当屏幕中其他“墨点”碰到这个“爆破”点之后也会产生一次“爆破”，如此连续下去，产生连锁爆破的次数越多，本关得到的分数越多。当然，每关需要完成一定次数的“爆破”才可过关，游戏总共12关，看看你能玩到第几关呢？通关后更可上传自己的分数，在全球进行排名！目前本作已经成为App Store中国区的排行第一，而在其他地区也有着不俗的表现。最令人感动的是，开发者承诺本作及其今后开发的所有游戏软件在中国地区均永久免费！


▲飘逸的水墨风格，令人如痴如醉。



栏目主持 LIKY

苹果的软件商店App Store大获成功，闻风而动的厂商们接连效仿，Google推出了自己的Android Market，微软推出了Sky Store，诺基亚也推出了自己的Ovi商店，现在连中国移动也推出了Mobile Market，苹果赚得盆满钵满的新模式的确刺激到了大家，只是不知道大家都一窝蜂地东施效颦，是否也能像苹果那样都取得成功呢？还是等待市场的检验吧。下面来看看本辑的内容。

酷机推介

文 小超&皇毛江军

酷机推荐 真正机皇 诺基亚N900

屏幕参数	3.5寸，800×480像素，1677万色
整机尺寸	111×59.7×18.2mm
操作系统	Mameo 5
处理器	OMAP 3430 500Mhz
拍照像素	500万
无线功能	蓝牙，Wi-Fi
零售价格	4999元

当N97 Mini即将发布的消息不胫而走时，很多人觉得诺基亚真是秀逗了。好比掌机一样，N97竟然也来个体型缩减版。但当诺基亚公布N900时，你大概能明白诺基亚的用心。N97和N97 Mini不过是诺基亚互联网手机战略这道盛宴的开胃小菜，真正的大餐还在后面。N900无疑是这其中的一道大餐，而且味道好极了。N900仍旧采用了全键盘设计，单个按键的面积增大，手感提升。N900采用了3.5英寸的液晶显示屏，分辨率达到了800×480像素。将手机横过来，特别适合浏览网页。N900的硬件性能十分强悍，内置OMAP 3430 CPU，工作频率能达到500Mhz，内存也有1GB，运行程序、游戏飞快。机身内置32G的闪存，同时也支持外存储卡扩展，支持最大16G的TF卡，





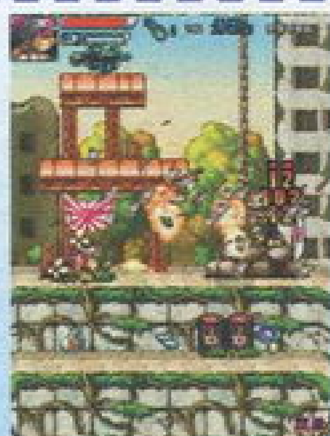


N900没有采用塞班系统，而是采用了属于Linux系列的Mameo 5系统，经过改进的Mameo 5系统已经非常符合手机用户的使用习惯。相对于比较笨重的Symbian代码，Maemo可以向开发者提供一个方便实用的开发环境，可轻松实现对现有桌面解决方案进行移动化处理，诺基亚之前推出的N800和N810就采用的是该系统，不过这两款产品并非传统手机，而是更像一个小型笔记本电脑的MID多媒体终端产品，而作为N810的升级产品，N900加入了手机功能，这也使得Maemo系统首次与手机有了交集，N900也是为平台的转型做了初步尝试，毕竟塞班系统的发展已慢慢陷入瓶颈，转向Mameo 5可能是个不错的选择。看到这里，相信已经购入N97的用户会捶足捣胸了，N900和N97几乎不是一个数量级的产品，N900才是真正的机皇啊。不过，N900还并没有上市，关注它的读者还需继续等待。

游戏 血战日寇8小时

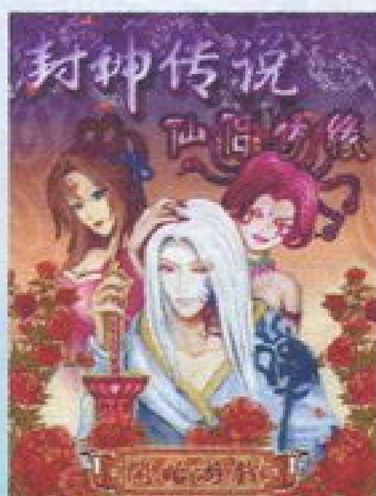
类型 ACT 文件 JAR 适用 S40、S60等

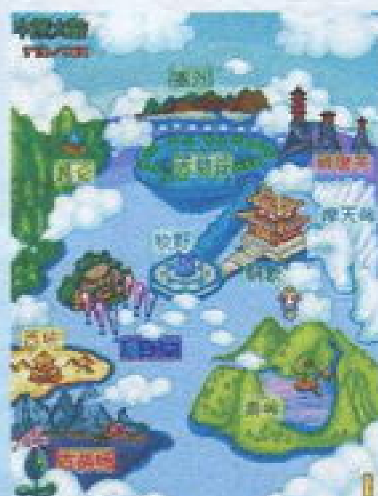
最近电视上的革命战争片不少，你是否也有回到过去在前线奋勇杀敌的冲动？本游戏中，你就要扮演一位穿越时空的战士，为打到日本侵略者战斗。游戏风格颇有《合金弹头》的味道，并且爽快感十足。玩家有多种武器可选，并可乘坐机械攻击。



游戏 封神传说 仙侣情缘

类型 RPG 文件 JAR 适用 S40、S60等





以《封神演义》为蓝本的手机游戏，玩家协助周武王赢得天下的同时，还会经历刻骨铭心的爱情。游戏系统要素丰富，像任务系统、声望系统、养成系统等都值得深入研究。游戏时间长达60小时，更准备了2周目，内容会有不同哦。

软件 贝多

类型 交友平台 文件 SIS 适用 S60V2 & S60V3

“贝多”是一款基于位置的移动交友平台软件，该平台为用户提供定位服务、多媒体（文字、图片、语音和视频）通讯服务、交友服务及社区服务等，通过该平台，可以“找到新朋友”，“告诉朋友你在哪里”，“在做什么”，“安排朋友聚会”等，充分享受移动世界中沟通的乐趣。

简单来说该软件是一款集成了聊天、GPS定位、写日志等功能的软件，你可以像使用QQ那样，加上好友与对方聊天，也可以进入聊天室与多人畅聊，而你现在所处的位置会及时地显示在地图上，同时地图上也会显示你周围还有哪些好友，包括他们在干什么（比如XX发表了一篇日志，XX几分钟前经过这个地方等），如果你想与某人联系，可以立刻发信息给他，达到交友目的。即使你的手机没有GPS模块也无需担心定位问题，因为“贝多”可以用基站来定位（A-GPS），虽然准确度没有GPS的高，但也不会差太多，当然如果你觉得定位不准，也可以自己上报所在地，让周围的朋友准确地知道你在哪。“贝多”使用的是谷歌地图的资料，数据准确，看起来也非常直观。如果你想通过手机多交几个好朋友，“贝多”或许是个不错选择，不过使用该软件要注意上网流量。



▲聊天室里可以让你与天南地北的人畅聊。

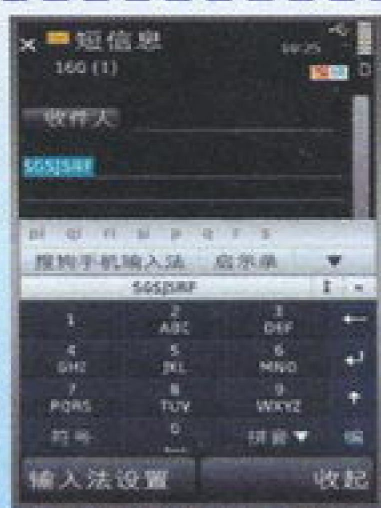


▲“贝多”能显示周围朋友的动态。

软件 搜狗输入法

类型 输入法 文件 SIS
适用 S60V2 & S60V3 & S60V5

搜狗输入法可是现在电脑上必不可少的输入法之一，因为它功能多样且方便好用，很早以前搜狗输入法就转战了手机平台，塞班、WM等系统都可见其身影，如果你认为手机自带的输入法不太好用，那请试试手机版搜狗输入法，和电脑版一样，它可以打出很多生僻字词以及流行词汇，此外日文、火星文等的输入也不在话下，不久前更新的1.4版终于支持了S60V5系统，5800的用户也可以使用了。



▲最新的1.4版终于支持了S60V5系统。

轻松日语教室

文 AKIHA　编 胧月

太热了，实在是难以置信的大热天气。

最近出门一趟最高气温竟然达到了37度，晒得人头皮发烫全身汗如雨下，要知道9月份怎么想也该是入秋了吧。

真想一辈子待在空调房里算了……

——“难得有机会就弄点恶作剧”

本月最新蛋疼新闻参上。在东京台东区，有一位名为有马龙之介的20岁大二学生在某书店故意丢下千元纸币，等到有小学6年级的女孩捡到后准备交给警察时突然窜出，威胁女孩“钱是你偷的吧，想要我别追究的话就交出5万元来”，并将其强行带走约1小时。对于警方的调查，有马同学的辩解就是“难得有机会，就想试试看恶作剧”。

就在上个月，台东区还发生过两起中小学生被陌生年轻男性骚扰的事件，警方开始怀疑嫌疑人就是本次事件当事人并开始着手调查。

>もう**写真**まで**出**てるのか。くそでぶ**死**ねよ。（mo—sya sin ma de de te ru no ka。ku so de bu si ne yo。）

译文：连照片都公布了啊。混蛋胖子去死吧。

>クズ**中**のクズだな。（ku zu na ka no ku zu da na。）

译文：真是人渣中的人渣啊。

>エロ**漫画**の**读**みすぎ。（e ro man ga no yo mi su gi。）

译文：エロ漫画看得太多了吧。

>**一生**ムショから**出**すなよ。（i ssyo—mu syo ka ra da su na yo。）

译文：把他关上一辈子好了。（注：ムショ是刑务所的略语。）

>**一人**の**人间**が**终**わる**瞬间**を**见**た。（si to ri no nin gen ga o wa ru syun kan wo mi ta。）

译文：看到作为一个人完结的瞬间了。

>あわよくば、じゃなくて**最初**からいたずら**目的**だろ。（a wa yo ku ba、jya na ku te sai syo ka ra i ta zu ra mo ku te ki da ro。）

译文：才不是什么机会难得，分明是蓄谋已久。

>せっかくいい**名前**をもらったのにな。（se kka ku i i na ma e wo ma ra tta no ni na。）

译文：真是浪费了这么好的名字。

>この**幼女达**はもう**2度**と**人助**けしようなんて**思**わないだろうな。（ko no yo—jyo da qi wa mo— ni do to hi to da su ke si yo—nan te o mo wa nai da ro—na。）

译文：这些小女孩估计再也不会想要帮助别人了吧。

相比前两次的各抒己见，这次大家的口径都很统一，强烈谴责这位大二的恶作剧同学。毕竟主意都打到小6女孩身上去那也不是一般的鬼畜之人了。将小女孩们强行带走的1小时内，虽然不知道他干得了什么，不过若上月的两起骚扰事件也是其人所为，只能希望无辜的孩子们真的平安无事了。《GTO》中鬼冢老师曾说过不管怎样品性恶劣的学生，都不能称之为“人渣”——但面对这位老兄，笔者也不得不竖起自己的中指。

动物谚语补遗·三

这一次要给大家展示的是鸟类相关的谚语。

立つ鸟あとを**浊**さず（たつとりあとをにごさず ta tsu to ri a to wo ni go sa zu）

注释：要离开的时候，为了不给后来人添麻烦应该把东西都打整好再离去。来源于水鸟飞离湖面之时干净洒脱之姿，绝不会给湖水留下任何痕迹。

能ある**鹰**は**爪**を**隐**す（のうあるたかはつめをかくす no–a ru ta ka wa tsu me wo ka ku su）

注释：越是有实力的人，越不会刻意去向他人炫耀。想要捕获猎物的雄鹰，一定会将利爪藏起来防止引起猎物的警戒。细心的同学一定会发现，这也是《轻音少女》的ED中歌词的一句。

鸠に**豆铁炮**（はとにまめでっぽう ha to ni ma me de ppo–）

注释：形容因为突然发生的事情大吃一惊，呆住的样子。鸽子很喜欢吃豆子，看到被玩具枪打出的豆子迎面朝自己飞来被吓得目瞪口呆。

鹤の一声（つるのひとこえ tsu ru no hi to ko e）

注释：大家在一起商量了很久都没得出结论的事，却因为大人物的一句话而决定下来了。来源于鹤的叫声比飞鸟更高更尖锐，更为响亮。

鸭が**葱**を**背负**って**来**る（かもがねぎをしょってくる ka mo ga ne gi wo syo tte ku ru）

注释：指很多好事偶然的重合在一起发生，难以置信的好运气。来源于煮鸭子锅的时候，鸭子和葱都是不可或缺的材料，然而面前竟然有鸭子带着葱来了……这还不是难以置信的运气吗？

潇洒的台词赏析·三

继之前奉上的Saber与Archer之后，今回选择了笔者相当欣赏的角色佐佐木小次郎。一身素朴的打扮，与尘世格格不入的淡雅，以及无欲无求唯独追寻与强者过招的武者之心，风雅之格想必也会迷倒不少粉丝的吧。

角色选定

●ふっ、**待**ちくたびれたぞ。（fu, ma qi ku ta bi re ta zo。）

译文：呼，真是让人好等呢。

登场

●やれやれ、**血生臭**いことよ。（ya re ya re, qi na ma gu sa i ko to yo。）

译文：唉呀呀，真是沾满鲜血的腥臭呢。

胜利后 台词

●いやーなり。**雅**にして**炽烈**なる**极上**の**剑**だった。セイバーの**异名**は**伊达**ではなかったな。（i ya a ppa re na ri。mi ya bi ni si te si re tsu na ru go ku jyo–no ken da tta。se–ba–no i myo–wa da te de wa na ka tta na。）

译文：哎呀真是太精彩了。风雅而又充满激情的最棒的剑技。不愧是拥有剑士的名号。

小局胜利

●いやいや、**一太刀**で**介错**できぬとは**申**しわけない。（i ya i ya, hi to ta qi de kai sya ku de ki nu to wa mo–si wa ke nai。）

译文：唉呀呀，一刀之内没能助你西去真是抱歉哪。

终局胜利

●**刀身**に**歪**み**无**し。**全**くの**无伤**とはな。（to–sin ni yu ga mi na si。ma ta ku no mu ki zu to wa na。）

译文：刀身没有半点损伤。没想到竟然是完胜哪。



掌机市场扫描

那边PSP的5.55系统还没破解，这边官方就已经把6.0系统放出了。PSP破解以来，黑客和索尼之间的拉锯战就从来没停止过，不过自从Dark Alex“归隐”后，黑客这边的形势已经大不如前，如果没有第二个Dark Alex的出现，那PSP玩家以后可就没现在那么幸福了。好，下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



说到近期电玩市场最热门的话题自然要数超薄版PS3的发售了，这部主机从公布到发售虽然还不到1个月的时间，但就已引起了来自各界的关注。9月1日，港版PS3正式发售，为PS家族再添一位新成员，同时也为暑假后萧条的国内电玩市场带来了新的活力。笔者走访中发现，不少店家都将超薄PS3摆在柜台最显眼的地方，以此来吸引过路客，因为是新面孔，超薄PS3自然是吸引了不少路人的目光，为店家增加了客流量。

说回掌机市场的情况，在8月底，商家们为了赶在暑假结束前捞最后一笔，谁都以超低的主机价格来吸引顾客，许多店家的黑色PSP-3000开出了1150的心动价，可以说是入夏以来最低。不过之后随着各大院校相继开学，这种低价还没维持到一个星期就又开始上扬了，有的甚至还超出了降价前的报价，这种情况尤其以彩色机器最明显，涨幅从50到100元不等。因为临近国庆，国内的水货渠道会受到抑制，笔者估计接下来的半个月PSP的价格还会继续上升，而且不止是PSP，包括家用机在内的所有机种均是如此，想在国庆期间购机的朋友可要注意了。

PSP的5.55系统的破解似乎进入了一个死循环，不断有组织和个人宣布在对5.55系统进行破解，图片和视频也看到麻木，可是最后就是不见有成果出来。不过不能破解对商家的影响也不全都是负面的，虽然这边卖主机的商家叫苦连天，但那边卖UMD的商家可是笑开了颜，因为近期像是《对决传说》、《无双大蛇 魔王再临 增值版》这些有一定玩家基础的游戏的ISO运行不了，不少等不及的有爱玩家又重投了UMD的怀抱，这两款游戏的价格分别为300元和320元，而刚出不久《灵魂能力 破碎的宿命》则要360元。在接下来的一段时间PSP上还有好几款重头作品推出，估计也逃脱不了不能运行ISO的命运，但就算系统破解了也不能太乐观，谁知道到时会不会需要更高的系统呢。



NDS方面，近期NDS玩家讨论最多的话题应该就是NDSi的1.4系统破解了，之前1.4系统的出现确实令许多用烧录卡的NDSi用户头疼不已，不过随着烧录卡厂商的及时跟进，现在市面上的大部分主流烧录卡已经实现对1.4系统的支持，只有少量的烧录卡还未能支持。购买时要注意对照自己主机的版本来选择烧录卡，不过说句实话，以后1.4系统肯定会取代现在的1.3成为主流，建议还是购买可以支持1.4系统的烧录卡。



PSP-3000丁香紫《灵魂能力 破碎的宿命》同捆版主机在本月以低调的姿态出现在了市场上，价格为1580元左右，由于该主机暂时还无法运行破解软件，因此基本上还算是比较合理的售价。由于索尼官方不断更新系统版本，近期的几款新作《对决传说》和《装甲核心3 携带版》等的ISO都遇到无法运行的尴尬，尤其是对于PSP-3000的玩家来说更是如此，尽管玩家不断通过各种破解软件来达到完美运行游戏的目的，但是索尼毕竟掌握着先手的主动权，可以想象的是当《GT赛车PSP》推出时肯定还会出现类似的情况。

PSP-3000黑色主机现在已经成为了市场上大多数玩家的首选，尤其是数量众多的美版主机（正方形大盒包装），1380元的全套价格已经可以让大多数人所接受。但是彩色主机因为多为港版，货源有限加上破解系统的不完善使得价格很难有所下调，蓝色、黄色和红色主机的单机价格依然在1400元到1500元不等，即便索尼后面又公布了三款新颜色，结合国内电玩市场的特点，如果到时没有对应的破解方案的话，也很难在市场上形成规模。另外需要特别提醒的是在完稿时白色PSP-3000突然升价，一下子猛涨到了1600元，而且货源出奇的紧张，玩家最好能够避开这样的价格峰值，选择其他颜色主机进行购买。

NDSi的官方1.4版本主机暂时在市场上还没有大面积出现，玩家买到的还是以美版主机为主，而且各大烧录卡厂商也纷纷推出新内核，使得NDSi的价格平稳。一套美版白色（或黑色）主机+EZ5i+2G TF卡+贴膜+保护包+220V直插电源的价格大约在1550元左右，彩色主机则要贵上100到200元不等。



近日PSP-3000主机的价格有较大的波动，和上个月相比，价格涨幅在100元左右。到完稿时为止，PSP-3000里面黑色是1180元、银色是1280，白色则涨到了1450元，彩色主机里蓝色涨到了1480元，黄色和绿色均保持在1350元，而红色依然是领头的大哥，涨价之后卖1550元，和最便宜的黑色相比，真不敢令人相信这是同一种主机的报价。

其实笔者一直向大家推荐V3主板的PSP-2000，在PSP-3000带头集体涨价的形势下，V3主板的PSP-2000价格依然原封不动，各色卖980元，可谓相当实惠。最近还有消息称V3主板的机器可能要完美破解，再加上市场上的全新V3主板机器库存有限，笔者建议有意买PSP-2000的朋友在价格还没有受到影响前就要尽快入手了。

前段时间已经销声匿迹翻新NDSL在最近又悄然地流入市场，虽然价格非常低廉，但做工真的非常糟糕，这里提醒大家在购买时一定仔细对比。翻新机以外的NDS主机价格稳定，近一个月来都没有太大的变动，其中韩版NDSL报价是850元，行货iDSL是980元，NDSi里面黑色是1250元，而白色仍然比较稀缺，价格是1300元，其他彩色机器均为1280元。烧录卡方面，已经支持NDSi新的1.4系统固件的R4i是110元，AK2i是130元，考虑到以后任天堂可能会像索尼一样用版本升级来封杀盗版，如果你的机器是NDSi的话最好选择这部分烧录卡。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，鸟冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1200	960	985	800	1250	250（HG）	115（HG）
广东深圳	龙漫电玩	1200	—	1070	850	1250	250（M2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1180	1050	890	850	1380	280	150
陕西西安	快乐多电玩	1180	980	980	850	1250	280（HG）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1150	1150	900	550	1200	200	120
哈尔滨	鑫星电玩	1090	810	800	500	1150	200	95
福建厦门	快乐多电玩	1220	1030	1080	850	1250	280（HG）	160（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1450	—	1000	1250	300	150

硬件短消息

栏目主持：乌冬　　文 就爱360

无意中发现，电子产品的外壳生意很火爆。不少热销产品的外壳都有卖，像什么笔记本、相机、手机，当然还有掌机。特别是诺基亚系列手机，基本上每个型号都有外壳销售，而且质量不错。产品旧了，换个外壳就成新的了，也难怪翻新机市场会这么红火呢。下面看看最近有什么有趣的掌机周边出来吧。

NDS底座

品名：NDS Play Stand
种类：底座
出品：HORI
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元





用手托着NDS玩游戏，手臂太酸，将NDS放到桌子上低头游戏，脖子又太疼。NDS底座可以将NDS主机高高托起，让玩家保持一种比较健康的游戏状态。座架能够把NDS牢牢卡住，不用担心会掉下来，还能360度旋转。当然，将NDS放到底座上看电影也是不错的选择哦。

PSP便携包

品名：Nest case for PSP
种类：保护包
出品：MSY
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：2480日元





不少厂商生产的PSP包包太低龄向，不太适合成年人。如果你是位上班族，那这款类似公文包形状的PSP便携包就肯定适合你。MSY设计的这款包包外观大气而且独特，包包内部分为多层，可以将PSP放进去，还有专门为UMD光盘准备的四个小兜兜。包包上方留有把手，不想用手拎着的话，也可以通过侧面的挂钩挂到腰上。包包有黑色、绿色、橙色三种颜色供选择，还是觉得黑色的最稳重啊。

NDS金手指

品名：DSi/DS Lite Action Replay
种类：卡带
出品：Datel
对应机种：NDS/NDSL/NDSi
官方价格：19.99美元



游戏难度高，咱不怕，因为有金手指。Datel生产的这款NDS金手指卡带内置了数百个游戏的金手指代码，支持全触控操作，还有媒体管理功能。比起普通烧录卡内置的金手指功能要强大不少。随卡带附赠的光盘里面提供了25个迷你游戏，可以拷贝到金手指卡带中在NDS上游玩。

PSP VGA连接线

品名：VGA Kit Video Output Adapte
种类：连接线
出品：SIRO
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：2980日元

PSP的屏幕虽然达到了4.3寸，但还是有玩家觉得不够大，最好的办法自然是通过视频连接线将图像输出到电视玩游戏。但对于不少学生来说，却有点困难，电视机在学校宿舍里可是个稀罕的东东。没事，那就用电脑显示器吧。PSP VGA连接线可以将PSP上的图像输出到VGA接口的电脑显示器上，当然，仍旧仅适用于PSP-2000和PSP-3000机型。PSP VGA连接线的主要部分是一个小方盒子，盒子一端是标准VGA插孔，可以插入VGA接头，侧面还有声音接口，方便连接耳机或者音箱。PSP画面在电脑显示器上显示的效果还不错，色彩鲜艳，图形锐利，不过有点闪烁。



SAGA2纪念套装

品名：SAGA2 Protector
种类：套装
出品：SquareEnix Toys
对应机种：NDSi
官方价格：1680日元

近期Square Enix的大作《沙加2 秘宝传说 命运女神》引起了许多玩家的关注，这款原本是GB平台的游戏在NDS上再次大放异彩。前阵子，Square Enix靠着《DQ IX》的发售，推出了数款周边，这次当然也不会放过机会，推出了《沙加2》纪念套装。保护壳是套装中最惹人注意的配件，适用于NDSi，材料为树脂，可以很好地与NDSi外形贴合。保护壳的外面为黑底红线绘制的游戏角色，很有特点。除了保护壳，套装中还附带了一支触控笔和挂绳，当然都和游戏有关哦。



NDS运动包

品名：NDS Mini Backpack
种类：保护包
出品：PDP
对应机种：NDS/NDSL/NDSi
官方价格：14.99美元

穿上T恤衫，戴上太阳帽，那NDS也得运动起来，快买一个PDP出品的NDS运动包吧。包包外观与普通的运动包相似，有白色、蓝色、黄色等多种颜色可选，运动感十足，不过包包的体积小了不少，毕竟NDS主机不大，包包下面还印有NDS的LOGO。





PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

还没缓过神来，薄版PS3已经发售。看着自己那台买了1年半，但基本没怎么玩的老版PS3，特有想换的冲动。但一想到真正的PS Three还没出，就暂且忍下来。如果真像索尼宣传的那样，PS3的寿命是10年，那在这漫长的岁月中，PS3估计会有多个形态的。下面看看最近PSP软件业有哪些新鲜事发生吧。

模拟器

DSONPSP新版发布

DSONPSP的推出，让很多人重燃了PSP上玩NDS游戏的希望。8月下旬，DSONPSP又接连推出了Beta2、Beta3、Beta4等多个版本。新版支持画面竖向显示；提升了运行速度；清理了无用的程序代码；加入了调试功能。新版的模拟效果略有提升，但游戏速度仍慢得无法忍受。游戏时，PSP的方向键、START、SELECT、L、R键与NDS按键是一一对应的关系，PSP的○、×、△、□分别对应NDS的A、B、X、Y键。



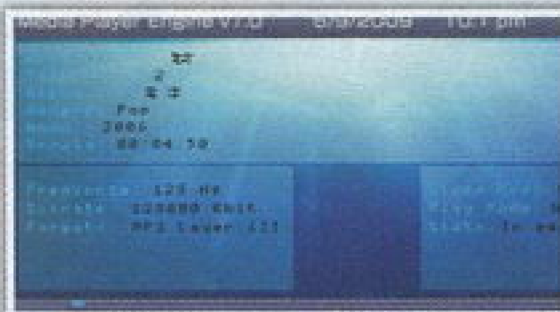
PSPMSX新版公开

PSP上的老式计算机MSX模拟器PSPMSX于8月22日推出V1.5.1版。新版加入了对红外线摇杆的支持；新增红外线摇杆、按键映射设置菜单；可以选择红外线设备。PSPMSX对MSX游戏的模拟效果十分不错，喜欢怀旧的朋友不要错过了。



自制软件

PSP Media Player Engine放出



PSP上的音乐播放器PSP Media Player Engine于8月18日放出V1.0版。新版具有简单的图形界面；内置文件浏览器；支持MP3、AA3、OGG等格式文件的播放；可以查看音频文件信息；支持播放中暂停；具备了多种播放模式；并支持两种菜单语言。使用时，我们按PSP的×键播放或暂停音乐，按△键进入省电模式，节约电力，按□键静音。

PSP Adhoc IM新版公开

PSP上的聊天软件PSP Adhoc IM于8月下旬放出V2、V3版。新版加入了聊天室，共有8个房间可选；可以一边播放音乐一边聊天，但仅支持MP3格式的音乐；改进了程序代码，修复了一些小错误。PSP Adhoc IM是一款点对点的聊天软件，可以与你附近的PSP通过无线网络传输文字。



PSPMoney新版推出

PSP上的货币换算软件PSPMoney于8月28日放出V2.3版，新版修复了一些小错误。PSPMoney可以计算外汇兑换数额，支持美元、英镑、日元等多种外汇之间的换算。但遗憾的是没有加入人民币换算。使用时，按PSP的×键选择货币，按○键编辑货币金额，按□键改变输入、输出方向，按△键更新汇率，按SELECT键回到主界面。



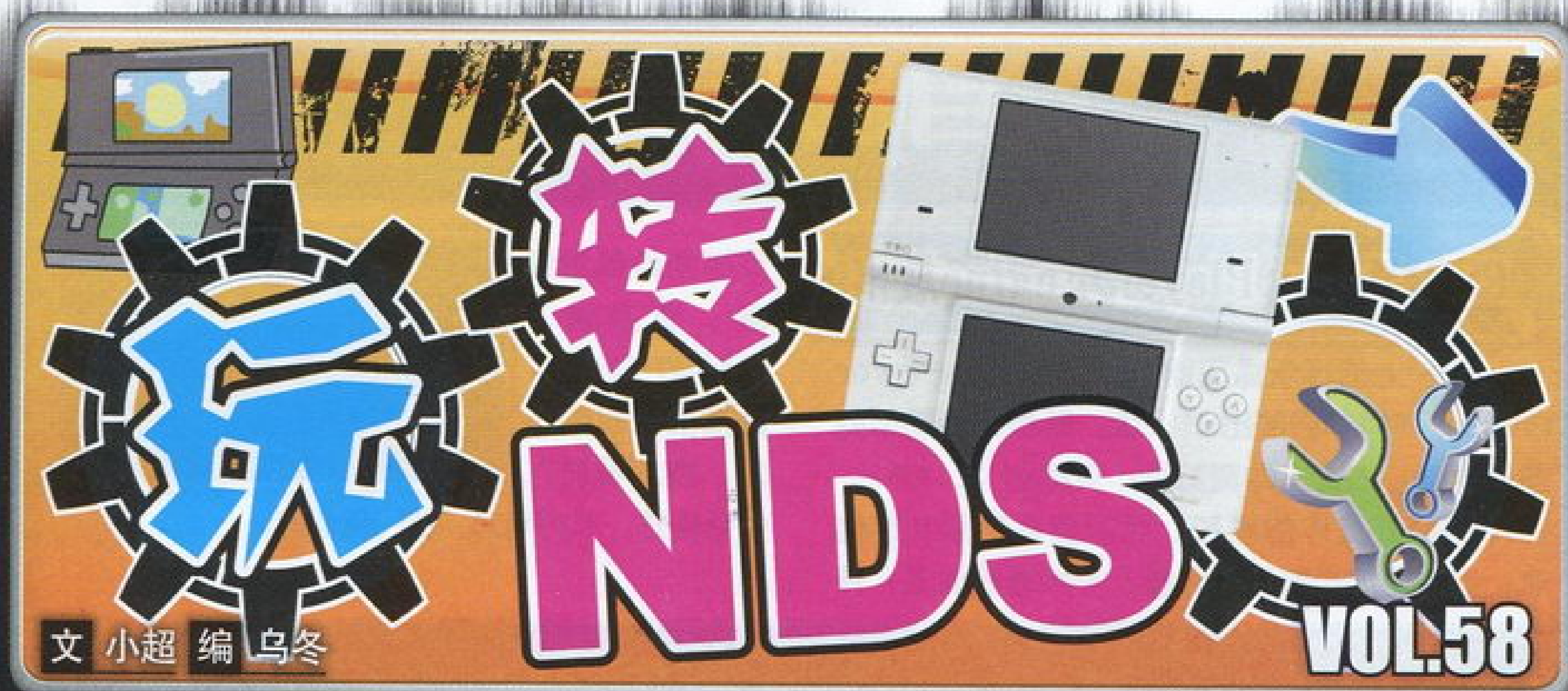
同人游戏

《Chicken Invaders》新版推出

PSP上的射击类游戏《Chicken Invaders》于8月23日放出V1.2版。新版加入了声音；改进了图形画面；加入了关卡显示；BOSS会四处移动。游戏改编自著名的《太空侵略者》，不过主角变成了小鸡，玩家要把空中的小鸡一一击落才算胜利。



PSP go的电池是不可更换的，不要以为索尼是想向苹果的iPhone学习，应该是想堵住当初的利用潘多拉电池刷机的漏洞而已。而索尼也会在固件上下苦功，让破解者们很难下手。所以，如果你已经预留好大量的铁买PSP go的话，要做好玩正版的准备哦。



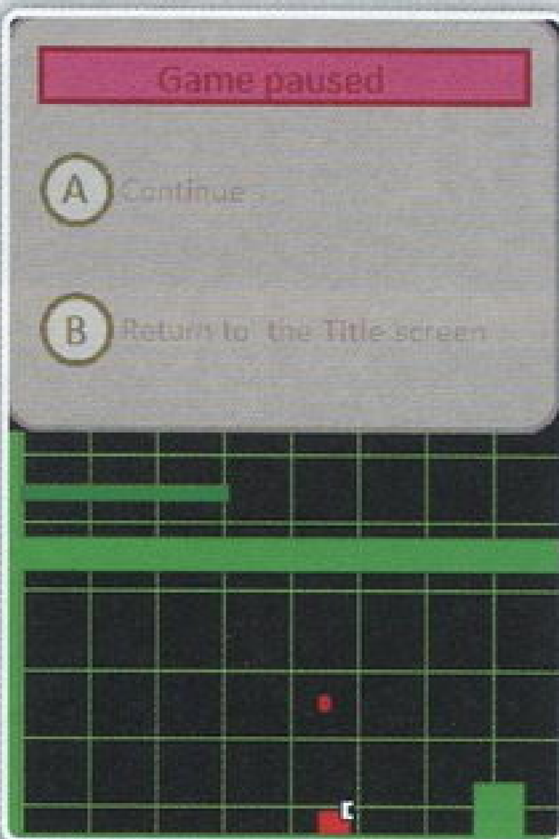
NDS软件学院

伴随着夏天的渐渐过去，凉爽的秋天来了，又到了大一新生入学的时候。每每看到那些朝气蓬勃、对未来充满希望的稚嫩脸庞，不由想起了当年的自己也是满怀憧憬，踏入大学校门，军训虽然辛苦，但借此认识到了许多新朋友。下面看看最近NDS上有什么新软件发布吧。

软件新闻

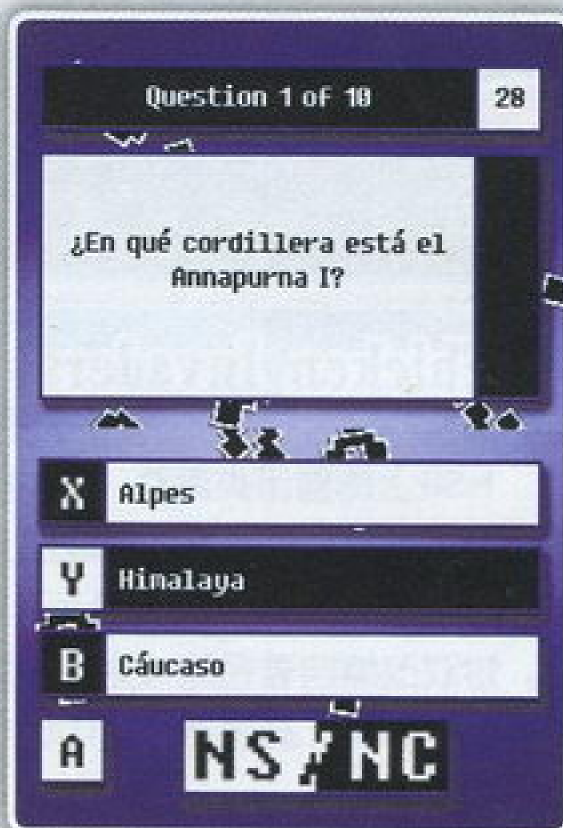
《WTN》公开

NDS上的动作类游戏《WTN》于8月30日正式推出。游戏画面很简陋，颇有上世纪80年代初雅达利游戏的风格。游戏画面在下屏显示，上屏为黑屏，玩家要控制类似蜗牛的生物前进，按A键跳跃。游戏的难度不小，开头的传送板速度过快，很难跳上去，一不小心就Game Over了。



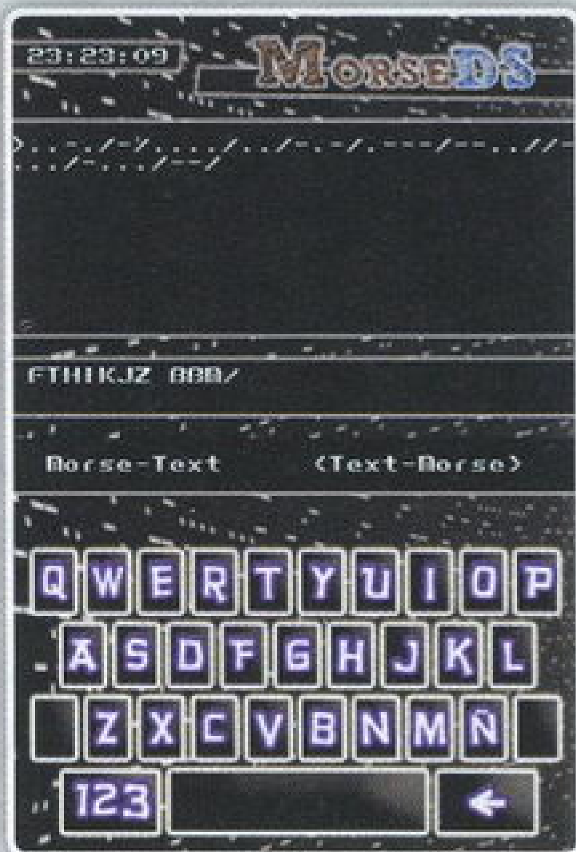
《No Sabe No Contesta》新版推出

NDS上的问答类游戏《No Sabe No Contesta》于8月27日发布新版。游戏中有2000道以上的问题供玩家回答；支持英语、法语等多种菜单，但遗憾的是问题都是西班牙语，估计国内玩家要挠头了。游戏中，NDS的上屏显示问题，下屏显示答案，按NDS的不同按键选择不同答案。如果答对了可以赢取100点的时间，答错了则会扣除50点时间。



MorseDS新版推出

经常看军事电视剧的朋友大概知道有种叫莫尔斯电码的东东。莫尔斯电码由美国人莫尔斯于1838年发明，是一套由点和划构成的系统，通过点和划得组合来表示不同的英文字母和数字。莫尔斯电码主要用于电报业务，传递信息。如今，莫尔斯电码已无秘密可言，甚至连普通玩家也可以通过NDS来学习莫尔斯电码。NDS上的莫尔斯电码软件MorseDS于8月31日放出V0.2版。新版可以选择英语、西班牙语、法语等不同语言菜单；支持触控操作；顶部有时间显示；可以更改点击声音。

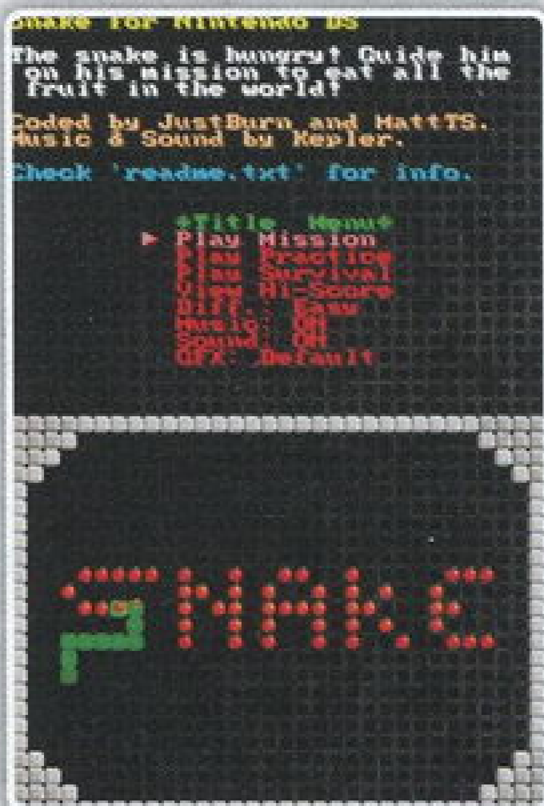


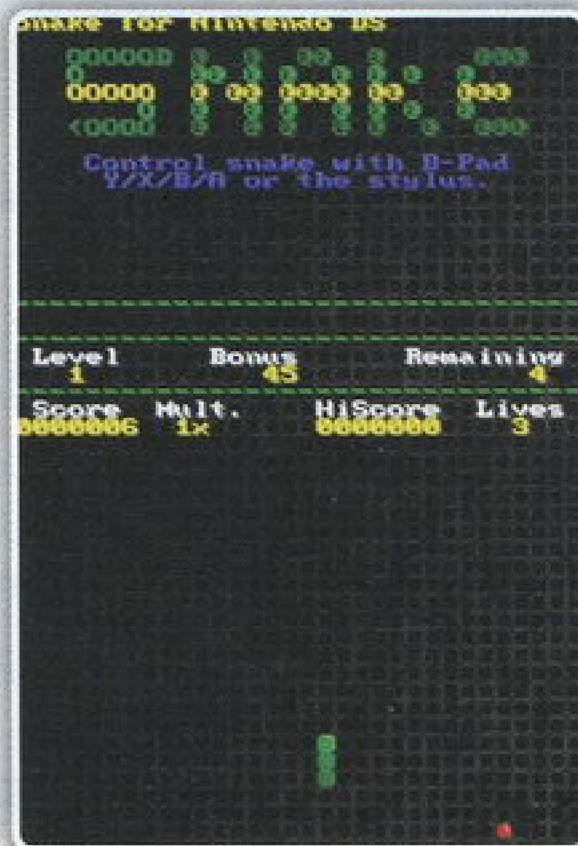


程序支持直接通过触控屏输入莫尔斯电码，也支持将输入的英文或数字转换为莫尔斯电码。在NDS上运行程序后，进入莫尔斯电码输入界面，点击下屏右下方的蓝色方块来输入莫尔斯电码，同时NDS还会发出滴答的声音。按START键则进入转换模式，下屏会显示虚拟键盘，输入英文和数字，上屏会显示对应的莫尔斯电码，按START键回到主界面，

《5nake》发布

《贪食蛇》是百玩不腻的益智游戏，如今它又来到NDS了。《5nake》是由JustBurn、MattTS、Kepler等人开发的《贪食蛇》游戏，玩家要控制小蛇吃水果，吃掉的水果数量越多，得分就越高。游戏有NDS和GBA两个版本，最新版于8月24日发布。进入游戏后，按A键进入主界面，选择“Play Mission”选项开始游戏，按START键游戏暂停，再同时按L、R、B键退出游戏回到主界面。游戏有多种难度可供选择，并能保存最高分数。





NDSi发售之初，就预感到任天堂会发布大量NDSi专用游戏。就像GBC时代一样，虽然刚开始推出的游戏都是GB、GBC共通，但慢慢的大部分游戏就变成了GBC专用，逼迫玩家不得不升级手中的主机。如今，这一幕正在重演，首款NDSi专用的卡带游戏《怪兽搜查员》正式公开。老任啊，你还是仁慈一些吧。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

Hyper-R4i

厂商：R4

网址：www.hyper4i.cn

Hyper-R4i系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	1.55 SP1
存储	microSD卡（SDHC）		

Hyper-R4i小组在9月4日对Hyper-R4i的内核固件进行了系统更新，这次更新修复了1.55内核中的部分问题，并支持了NDSi的新版1.4系统固件：

· 修正1.55正式版中使用软复位时卡死的问题；

· 扩展金手指数据库至9月1日的最新游戏；

· Moonshell2启动界面更改为Hyper-R4i专用的樱花界面；

· 添加多国语言支持，新增繁体中文、日语、西班牙语、法语、德语等7种语言；

· 修正因Moonshell2磁盘检测机能导致部分TF卡启动Moonshell2卡死的问题；

· 添加Moonshell2的软复位功能，可以在Moonshell2的使用中通过热键返回到烧录卡的主菜单；

· 改用压缩率更好的7zip格式作为内核发布格式，减少玩家的下载时间（解压后大约占80MB的硬盘空间）；

· 启动Hyper-R4i专用游戏引擎（第三代正式版）；

· 支持游戏即时存档、即时攻略；

· 进一步完善金手指及软复位的一些BUG；

· 修正部分游戏的兼容问题。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版A10 1.41第二版
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在9月4日对M3DS/G6DS Real的双核系统内核进行了升级维护，此次升级后的双核引擎中，樱花版内核核心系统为1.41 X第二版，M3的原版系统核心为4.3j X，相比之前都有了更新。更新后的主要改进项目是解决樱花1.4固件下，游戏的软复位和即时存档不能正常使用的问题：

· 修正启动电子书功能内存溢出而导致死机的错误；

· 使用M3DS Real原版系统v4.3j X游戏运行引擎，游戏兼容性和M3DS Real原版系统v4.3j X相同。

· 解决M3i Zero更新新内核(固件)1.4后，游戏软复位和即时存档不能正常使用的问题；

· 增加对R4金手指DAT格式的支持，并支持其树形结构显示；

· 金手指库文件更新到2009年8月20日前对应的最新游戏(仅英文金手指文件)；

· 解决了《Imagine系列 足球队队长》(4112) 不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《我们是考古学家》(4113) 不能正常使用即时存档的问题；

· 修正了《爱说话的鹦鹉》(4114) 在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 修正了《不思议游戏DS》(4119) 在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 解决了《雷顿教授与恶魔之箱》(4121) 不能正常使用即时存档的问题；

· 修正了《超级机器人学园》(4134) 游戏启动黑屏死机的问题，现在可以正常游戏。



小编博客

最近整理PSP的记忆棒，发现了很多游戏截图。在有意思的地方顺手截张图是我的一个习惯，不仅留个纪念，日后看看也是个乐子。借着这次写博客的机会，和大家分享一些个人的截图，有些游戏已经过去很久，不免有记忆混乱之处，只为大家同乐。



▲“《高达 战争》系列”个人玩得不多，某次代表吉翁军队作战时HP已不多，正巧又遇到敌人的王牌机师西罗，正是一筹莫展之际爱娜前来增援，当时真是心头一热啊。



▲《GGXX》版的绿巨人。这个生存模式相当难打，后面一堆黄金人物平时根本打不过，只能用绿巨人这种有对CPU无耻技能的人慢慢磨，这不，磨到最后一个敌人了……



◀早先有很多作《恶魔城》在每关的最后画面会定格，之后计算分数。玩家也经常摆出一些耍帅的姿势，这里就是玛丽亚的隐藏技。另外，虽然玛丽亚血不满，但还是获得了无伤的奖励，猜猜这是为什么？



▶动画里多蒙一直对玲爱理不理的，有时候甚至是粗暴无礼，看得人直想抽他。看到玲被DG细胞侵蚀才说出了真心话。唉，一个大老爷们就别玩“傲娇”了。



▲《寂静岭 起源》里刚开始不久的地方可以遇到一个“欢迎来到寂静岭”的招牌，本意让主角和牌子合影留念，没想到截出来的图成了这样，难道真是在闹鬼？



◀百合香这傻大姐不管跟谁打招呼都要伸出两根手指摆个“V”字，阿库塞路失忆后也脑残起来跟着有样学样。其实《机战W》里主角的老爸也有过这么一出。



▶时限还剩38秒的时候解决“村F4”，是我第一次成功干掉F4。本人对轰龙极度苦手，50分钟时间里得有一半是在跟轰龙纠缠，麻陷落穴大爆弹全用上都没法快速解决……



▲都说完美结局是“英雄抱得美人归”，在《勇者别嚣张》里英雄成了白骨，美人最后是属于魔王的。（虽然这“美人”到底美不美还不好说吧。）



◀“警察叔叔，我是冤枉的，这只岩龙是自己撞石头时候炸死的，跟我一点关系都没有啊。”

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树

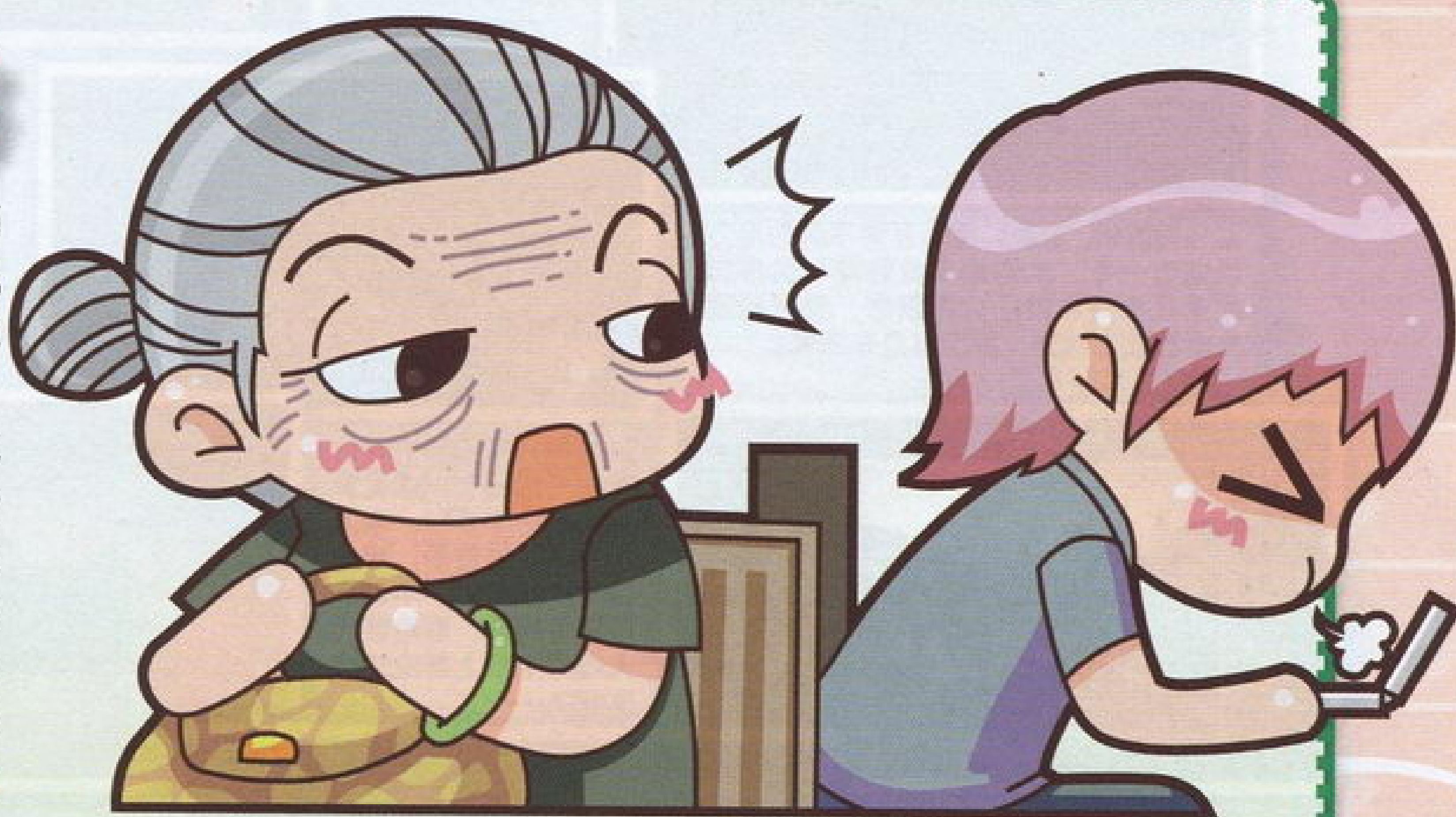


掌机市场最近蛮不厚道的，游戏一款接一款地出，很考验人的毅力呢。就拿马修我来说，《DQIX》出了村过了河存了档就放下至今未再捡起；《空之探险队》本想放下，偶尔捡起更难分难舍；《灵魂能力》虽然看似单人模式少了，实则更谋杀时间了；而《心金·灵银》又重磅来袭……相信很多玩家和我一样，想完美的都还没完美，新的又到来，总之呢，考验我们是否会玩物丧志的时候到了，大家都不要输哦！

误会

前两天在外面看到一个男的在玩NDS，他还大声地对着麦克风说话，那人对着NDS吹气的样子超有趣，旁边的阿婆一直用很复杂的眼神看着他，以为他是神经病，太好玩了……

重庆 余晓阳



伊娃：吹气的话还好，在公交车或地铁之类的地方对着NDS的麦克风说话确实挺容易引人注意的。

洋葱：这个还真是有够冤枉的。

日子

写这个回函表的时候正在上化学课，没办法，现在时间太紧了，只有占用一下我的强项科目——化学课了，话说我现在也进入高三了，一天时间紧得不得了，最近三辑的《掌机王SP》买回来都没看过，而且为了不耽误学习，把小P也卖了。每天早上7点半上课上到晚上10点半，天啊，这样的日子什么时候是个头啊！

天天

羽纹：天天同学辛苦了，相信你的努力一定会有回报的。

马修：到高考结束考上大学，这种日子就到头啦，在这之前就继续努力加油吧。

最近的天气说变就变，早上天气晴朗，下午就下起了雷雨。碰巧去买117辑的《掌机王SP》就遇到了这种事，幸好带了伞。但回到家时，两条裤管都湿透了，鞋子里都倒出水来了。又一次庆幸穿的是牛仔裤，NDSi放在裤子口袋里竟然没有进水，只是裤子口袋的表面湿，口袋里面倒还好，万幸啊！

上海 凌翔

雷伊：NDSi放裤子口袋里肯定是湿不了的啦，除非雨水已经积到齐腰高了……不过天气变幻莫测也真是挺讨厌的，雷伊也是深有感触，特别是因为穿的鞋子年代已经久远，所以基本上只要下雨袜子就能挤出水来，所以碰到夏天，还是穿凉鞋短裤才是王道啊。

继上次把母亲大人拖进游戏世界之后，最近又一壮举便是把我的妹妹拉近了游戏世界，可结果是我没有掌机玩了，机器被她们霸占了，这也算是痛并快乐着吧。还有呢，我中奖了！感谢各位小编大大！虽然现在还没有去取，但是这是我第一次中奖嗳！再次感谢各位小编，你们全是好人！你们全家都是好人！谢谢！

江苏 肖青山

LIKY：虽然暂时没机器玩，但是能和家人一起聊游戏，那感觉也是很不错的。

马修：中奖了还给小编发好人卡……这年头好人难做啊。

相机

一天，我偷偷把我的NDSi带到了学校，不料正被旁边的同学看到，可想而知他告了老师，老师过来正要没收，我说："老师，我带的是相机！今天不是要上摄影课吗……"

北京 橙子

洋葱：橙子同学反应的还真快，立刻拍一个照片，效果可是立杆见影的。

马修：我发现哈，虽然我已经毕业N多年了，可对于打小报告的至今没有任何好感。

宙先知：看来马修在学生时代被同学给监督出心病来了。

恐怖游戏









难……

难啊！我都高考完了，我妈妈都不放过我，游戏机都不让我碰。还好我在高中时偷买了一台，到现在都不敢告诉她，但愿我能瞒到大学里，这日子过得苦啊！亲爱的小编们给我支两招吧！

江苏 华读者

胧月：虽然已经考上大学，但是学习方面仍不能放松。从这点上说，华读者的妈妈做得也没错。想让她接受的话就要在继续努力学习的基础上“循循善诱”吧。

羽纹：到了大学之后就可以随意玩了，不过不要因为玩游戏而耽误其他事情哦。

我马上就要上高三住校了，搬到大山沟里，这可能是我在高中时代最后的一封回函了。虽然看不到《掌机王SP》了，但是我初中门口的一位报亭老板和我很熟，我告诉他买哪个，他都会帮我留。有时便宜我几块钱，有时还能赊账。（同时来好几本，他就说先拿走吧，下次再给也行。）在这个都是奸商的年代里，这样的好人真是不多了。高三的《掌机王SP》就靠他了。最后在这里祝福小编，我也会一直支持《掌机王SP》的！

邱晨

奋先知：能遇到这样一位老板真是好运气。当初上学的时候每次都跑去和书摊老板说要留书，结果过两天再去，他要么没进要么卖完，真是郁闷。

乌冬：《掌机王SP》的小编们也祝你学业有成，在这一年里加油努力，考上一所好学校！

都是洋葱的错

洋葱我恨你！在116辑中说我的老师如果迷上《口袋妖怪》的收集……（T_T）到现在他还没有把机器还给我，因为我的老师真的迷上了收集！苍天啊，大地啊，任天堂啊！保佑我早日让小N回到我的怀抱。都是洋葱的错！小编们你们说我应不应该说给家长听呢？但我老爸还不知道我有一台游戏机，我的小N。（T_T）

湛江 王泽

乌冬：这时候你应该详细向你老师讲述交换的乐趣，并营造出一种只有你才能跟他交换的悲壮历史环境。

阿鲁：洋葱，快，让全国人民迷上《掌机王SP》。



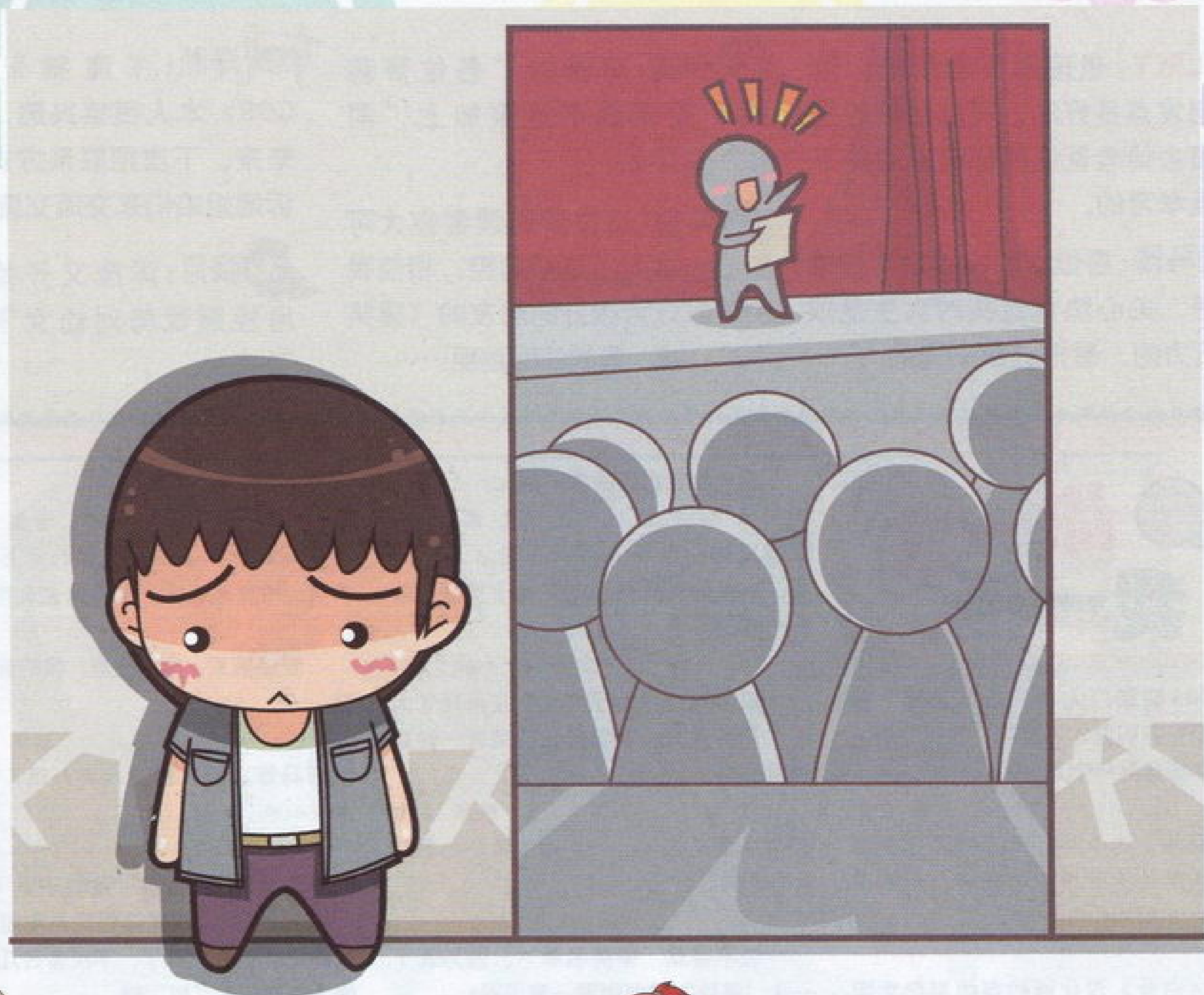


现在的回函表给人眼前一亮的感觉。（北京 释秋）

戴耳机的悲惨经历

最近突然想起之前发生的一件事：八年级时随学校去剧院听演讲，好像是关于梅兰芳的。而我当时正戴着耳机，无意中回头一瞥，只见后面三个四班的同学在打牌，于是马上奔走相告，正在大家都回头看时，我还特嘴贱地说了一句："打牌，我还麻将呢！哈哈哈"——大家都知道，戴着耳机时说话音量便……结果台上的人发火了，把我罚到走廊里去了——我只想告诫大家一句：说话时一定要先拿掉耳机……

上海 李晟霁



伊娃：想必不少人都有过这样的经历，但是恐怕只有少数人才会如你般悲惨。

羽纹：如果我是台上的演讲者，我想我不会作出任何反应。

怎么办？

在某辑的《掌机王SP》里我见到了一位和我居住在同一个城市的大姐姐，于是兴冲冲地去加了她的QQ。我连续发了好多加好友的请求，可是对方却总是不理我，怎么办呢？

广东 小吴

马修：对方是不是被你的热情吓到了？在请求里好好写一下自我介绍发过去试试吧。

洋葱：也许人家是有事没上线吧，吴同学别那么着急。

初看小编寄语时，看到阿鲁的形象，心里就想：阿鲁你一定要改一改个人形象，与其他有头发有脸的小编排在一起显得格格不入啊。一身金属装备，连脸都是黑乎乎的，我还怀疑你还是不是一个真实的人。再看阿鲁的形象时，觉得这位同学真是用尽心思了，就为了突出一个"宅"，加上犹抱头盔半遮面的腐，还冒出黑雾呢。当真符合了阿鲁同学宅男的独特风味。

广州 雷德鑫

羽纹：确实，阿鲁的小编形象刚出来时个人也感觉风格与其他编辑差别较大，不过慢慢地感觉到他的用心良苦——才出来几辑就让广大读者牢记于心，看来确实比较成功。

最近有件很郁闷的事，我收集的PSP游戏、软件、音乐、电影加起来有上千款，可是、可是我的小P却被老爸无情地收走了，顺便把我所有的记忆棒（8G×1、4G×2、2G×1）也带走了，每天起床看到书架上放的大堆游戏和游戏杂志、游戏攻略，我真的很想大哭特哭……英雄无用武之地啊！另外，做一个萝莉宅女很累很累，证据如下：1.每天的日程除了看动漫玩游戏研究ACG没别的，还被别的同龄人拿来做所谓的“反面教材”，不过他们不知道我的成绩都是A以上；2.我认识的网友有好几个是萝莉控，一上网就被他们的“关切”与“热心”包围得头大了，所以目前极少上网；3.我的宅友同学热衷于cosplay，因见本人是天然呆+无铁炮+病娇是个好Model，所以几乎每个月都要出去COS一次，记得最近一次是《海猫》的真亚理MM，真是累得要命啊。

六安 初源旋律

LIKY：也理解下老爸吧，他的出发点是好的，可以用你的好成绩去给老爸证明你玩游戏并不耽误学习的。

马修：各位萝莉控以后也注意下吧，关心热情过头对女生是很有压力的，看把这孩子逼的……

伊娃：马修的“各位萝莉控”后面是不是该加上“同仁”二字？

阿鲁：这位萝莉读者你大可安心，本人不是萝莉控，相信我们可以成为很好的朋友的（猥笑中）。咦，我的棒棒糖呢……

洋葱：《海猫》的COS？本人很感兴趣，来来来，下次把联系方式告诉姐姐咱们来交流交流。

胧月：洋葱又开始利用性别优势对幼女下手了……

你一言 我一语

117辑掌门人中“玩家画廊”里“此图只有回复才可浏览”是我寄的，而名字却是另一个人……

上海 千寻

马修：这个确实是当初名字弄混了，这里给千寻同学道歉啦，而且那画真的很有创意呢。

《白金》汉化版的存档与日文版不通用吗？我都玩了50个小时了，割爱重来！

贵阳 王士吉

乌冬：绝对通用的，不用重来的。

昨日刚收到字迹异常美丽的雷伊哥哥寄来的明信片，令我对SP众编也走上了集片之路。

汕头 林少忠

胧月：其实并不是每个编辑的字迹都是美丽的……

小编们，你们的手机号开头是什么？

成都 逍遥翼

马修：1，这个绝对没悬念！

NDS烧录卡中无法删除的文件怎么办？

淮南 半环

马修：把游戏和存档备份，然后格式化就能删掉。

投自由谈必须是电子稿么？

宁波 零度空间

马修：除非是特别出类拔萃的作品，一般的从效率上说，电子稿确实是优先的。

家乡这边发生了大旱，庄稼死了大半，开着空调玩掌机的我忽然有一种罪恶感……

朝阳 素素

马修：这个……各司其职，也用不着自责嘛，汗……

最不喜欢“中奖名单”，因为玩了一次“笔仙”就要倒霉一辈子吗？

陈紫瑾

伊娃：向你保证，不会的！

我参与性高啊，上回登了一次兴奋得三天吃不下饭……

台州 老黄

马修：三餐不规律不利于身体健康啊，希望这次黄先生能饮食正常。

梦想破灭，大学无望，我的苦谁知道……

玉林 苏峻

马修：其实很多人都知道，但不要灰心哦。

一看到“宅回首”激动万分，翻开一看，才2页，我想这栏目是葱姐想出来的吧？也太小气了，下次多占几页，做人不要这么“抠”嘛。

重庆 练新

阿鲁：首先感谢你对“宅回首”的支持，可是主持栏目的明明是我啊（委屈状）。



阿鲁SAMA，我们来创造“宅回首”的主题曲吧：宅回首恍然如梦，宅回首我心依旧……（兰州 蔡昌）

玩家画廊



重庆 练新



羽纹： 这个表情很赞啊！

乐清 忘记



雷伊： 这个戴瓜皮帽的小孩真可爱。



上海 张超



嘟嘟： 和我的小编形象有点像哦。



湖州 宋国威



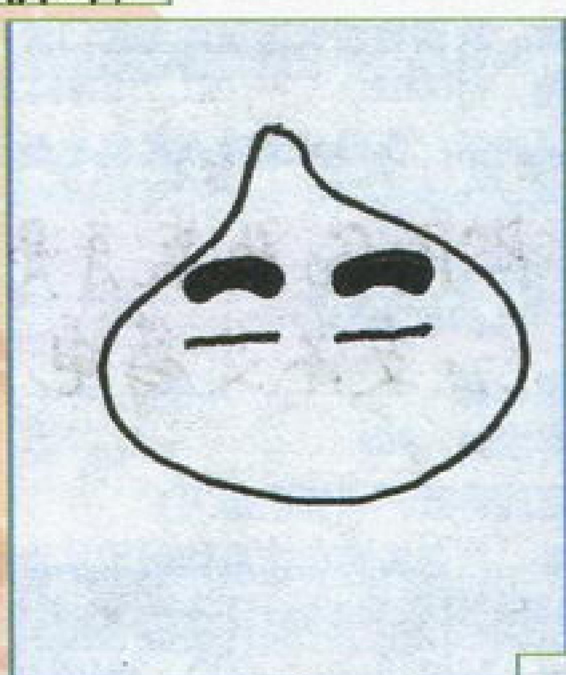
马修： 鹰不错，竹子更不错！



朝阳 素素



马修： 素素同学说这个自画像和她本人相似度非常高哦。



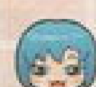
汕头 JJ



盲先知： 这就是传说中的蜡笔小新版史莱姆么？

只有马修一人才能看到！（马修看到了么？）

保定 李军



马修： 看见了，看见了图上的字……



镇江 肚腩兄

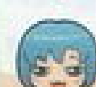


马修： 画上这个很有气派的胖哥哥和肚腩兄的相似度会有多高呢？





哈尔滨 饭



马修： 饭同学自称很像北极熊……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、118、119辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～19、21、22辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

宁宇　昵称：东野



性别：男　年龄：21
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》
地址：辽宁省锦州市辽宁医学院高职学院17号楼424寝
邮编：121000
想说的话：我在游戏的另一端等你。

高梦琳　昵称：小双

性别：女　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区37栋1单元304
邮编：150046　QQ：1039844408
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

肖欣　昵称：伍秦

性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《机战》、《传说》
地址：北京市昌平区南口镇92076部队40队2分队六班
邮编：102202　QQ：131104445
Email：gd87607219@163.com
想说的话：我爱游戏。

袁文伟　昵称：傻伟

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：广东省化州市北岸区化州市第一中学新校区高三理科（4）班
邮编：525100　QQ：469931400
Email：469931400@qq.com
想说的话：近些日子迷上《龙珠Z》了。

王世尧　昵称：星邪

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：随时间而变化
地址：陕西省西安市莲湖区西门外八佳路6号
邮编：710082　QQ：19769429
想说的话：合理分配游戏时间才是王道。

邓兆伟　昵称：朔夜

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广东省佛山市顺德区乐从镇水藤新街接麟一巷3号
邮编：528316　QQ：594593422
Email：594593422@163.com
想说的话：人生啊。

薛朋　昵称：逍遥翼

性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《古墓丽影》
地址：四川省成都市成华区万兴街8号联合公寓2栋一单元5楼8号
邮编：512000　QQ：897677269
想说的话：希望能抽到我。

胡家巍　昵称：水水

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《游戏王》、《口袋》
地址：浙江省舟山市定海区学林雅苑
邮编：316000　QQ：125876499
Email：125876499@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

只言片语　我希望明年赶快到来，虽然这会使我觉得又老了一岁，汗……（太原 黄鹏峰）

陈海松

性别：男 年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《鬼泣》、《生化》
地址：广西省玉林市玉州区垌口里148号
邮编：537000
想说的话：一起交流心得吧，朋友们。

潘智辉

性别：男 年龄：14
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《口袋》
地址：湖南省怀化市鹤城区铁北胜利村5栋一单元四楼左
邮编：418000 QQ：490664184
想说的话：无

韩彦龙 昵称：龙哥

性别：男 年龄：20
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《恶魔城》
地址：黑龙江省大庆市让胡路区望远高层4号楼15层4门
邮编：163000 QQ：279496595
想说的话：毕业了，没事做呀。

蒋必成 昵称：ALTRIA

性别：男 年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：浙江省宁波市海曙区新巷24号602室
邮编：315010 QQ：478233089
想说的话：做个开心的人，过充实的生活。

陈智 昵称：陈皮

性别：男 年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《生化》
地址：广东省河源市紫金县城南新盛路2号
邮编：517400 QQ：419552931
想说的话：拿起《对决传说》，创造你的传说。

黄浩 昵称：耗子

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：《机战》、《口袋》
地址：上海市宝山区高境二村179号101室
邮编：200439
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

杨菁华 昵称：肚腩兄

性别：男 年龄：26
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：江苏省镇江市京口区斜桥街75号
邮编：212001 QQ：83081242
想说的话：全机种制霸达成，泪奔中……

王士吉 昵称：肙灰飘香

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：S·RPG
地址：贵州省贵阳市南阳区都司路126号北斗星公寓18-04号
邮编：550002 QQ：827668967
Email：827668967@qq.com
想说的话：大学生活丰富多彩？

宋国威

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《怪物猎人》
地址：浙江省湖州市吴兴区第五高级中学高三（8）班
邮编：313000
想说的话：谢谢让我中奖。

陈漳龙 昵称：Q龙

性别：男 年龄：18
拥有掌机：GBM、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场物语》
地址：福建省漳州市漳华路50号
邮编：363000 QQ：229495950
想说的话：《口袋》迷们Q我！

朱浩伟

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《太鼓》、《无双》
QQ：1127732626
想说的话：祝大家学得开心，玩得开心。

凌翔

性别：男 年龄：18
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
QQ：908433290
想说的话：无。

只言片语 最近运气还不错，如果天天开心那有多好啊。（漳州 Q龙）

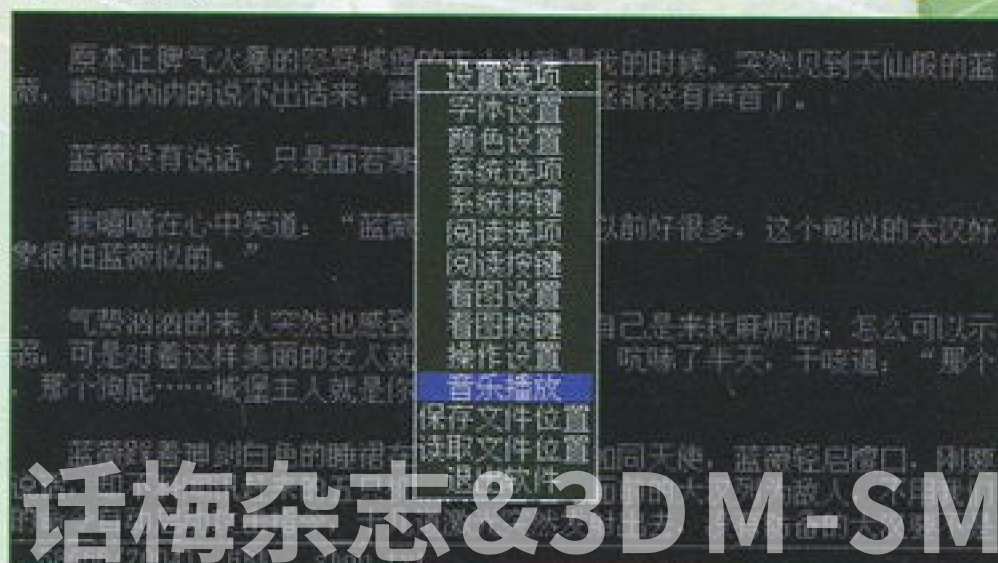
FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近这段时间掌机大作频发，“怪物级”的《口袋妖怪 心金·灵银》就不用多说了，《伊苏7》、《沙加2 秘宝传说 命运女神》等素质优秀的作品让PSP和NDS玩家都能自得其乐。下个月初还有《GT赛车PSP》、《雷电十一人2 威胁的侵略者》等作品发售，让人不禁感叹掌机玩家的“春天”来了，各位尽情去享受游戏的狂潮吧！好了，这次FAQ电台里收录了大量的硬件问题，解答它们可是累坏了我们的米格同学，下面就让我们一起来看吧！OK，FAQ，Let's Begin！

Hello everybody，FAQ电台又和大家见面啦！今天带来的第一个问题来自河北**周同学**，他来信向我们询问神奇电池工具是否能配合组棒使用？答案当然是肯定的了。在PSP破解历史上，只有一次降级软件需配合原装记忆棒使用才能保证降级过程的安全性，而神电诞生之初，要求我们使用高速记忆棒，但没有限制是正品记忆棒还是组装记忆棒，并且需要通过特殊的处理过程，也就是制作神奇记忆棒的过程，才能让其配合神奇电池一同使用。之后随着神奇电池工具的不断更新，自V6以后的版本开始，基本都无需再制作神奇记忆棒就可以直接配合高速记忆棒使用，也就是说，组棒还是原装，神电工具才不挑剔呢。

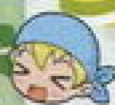
最近有玩家反应自己的PSP在安装5.50 GEN-B之后，无法使用LightMP3播放器以及PPA、GBA模拟器之类的软件，询问米格究竟是什么原因。其实5.50 GEN-B确实存在着一些BUG，比如PSP-1000安装后确实会出现自制软件兼容性的问题，许多软件都无法正常使用，建议你安装最新的5.50 GEN-B2补丁试试，并且升级LightMP3为最新版本，这样基本上能解决大部分软件无法运行的问题。

接下来看广西**陈海松**读者的疑问：“PSP看小说的软件叫什么名字啊？还有就是听音乐时如何才能同步看MV？”其实想在PSP上看小说可以通过不少途径，比如利用某些金手指程序里的阅读功能就能轻松完成，不过想要比较专业的读书软件可以选择e-reader或者是x-reader，在网上很容易就可以搜索到软件并下载，将文件包放在PSP的GAME文件夹里就可以正常运行了。至于听音乐的时候同步看MV，这个是不能同时进行的，何况你听音乐的时候再看MV，那声音不就混乱了么？不过看书的时候是可以听音乐的，使用e-reader进入读书界面后按下SELECT就有音乐播放这一项，之后设定好播放的歌曲就可以边听歌边看小说了。



 被“宅回首”强制拉进了“Otaku”的漩涡中。（北京 小小）

江门的**余伟峰**读者通过回函表向我们询问："我用的是EZ5，但EZ5从2.0内核以后主题就变了，那么，旧的主题能否继续应用呢？"不能用以前的主题，不过现在EZ5的内核已经更新到了RC5，皮肤也是新的，你可以去升级试试。纯玩游戏的话，这个版本没有任何问题，还有就是升级时注意把以前的内核删除干净而不是覆盖。

广东佛山的**严冠锋**读者来信说："我中了一张《掌机王SP》的SCDSO烧录卡，可是把一些游戏拷进TF卡、再插进SCDSO烧录卡上运行时就会出现一行"No find……"的字样，然后无法游戏，而把TF卡插回自己的R4上却能运行，这是怎么回事？还有我的R4现在只能玩一些旧游戏，新游戏一概玩不了，这又是为什么？望小编们解答。"各烧录卡间使用的内核是不一样的，严同学应该是没有把SCDSO烧录卡的内核拷入TF卡才会出现这种情况，请到官网下载最新的内核，或使用以前《口袋光环》赠送过的SCDSO内核再试一次。还有为了避免文件夹冲突，当TF卡用于一张烧录卡上时，卡上的另一个烧录卡内核最好在电脑备份好后删掉。第二个问题应该是你的R4内核太旧才会导致新游戏运行不了，解决方法当然是更新你的内核啦。

FAQ电台

开学的生活是否习惯了呢？见到校园里一张张熟悉的面孔你是否又充满激动呢？不过可别忘记，开学不努力学习可是不行的哦！

请问《遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版》中的平知盛要如何攻略？通了好几次关但好像都没有看到关于他的选项。

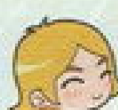
重庆 晓月

首先要将八叶以及白龙、朔的结局完成，这样一来第五章最初就会出现新选项。接着按照"平家の"→"知盛"→"あなたを探していた"→"私の剑を覚えておいて"的顺序进行选择即可。

请教一下关于NDS版的《G.I.Joe特种部队 眼镜蛇的崛起》的问题。游戏中的装甲车在使用主武器攻击敌人时，有时面对的只是几个杂兵而已，而装甲车并没有受到任何强攻击，可是为何很快便会响起警报然后Dead？



天津 王骄

在使用主武器攻击时得小心操作，每次连续射击的时间不宜过久，如果一次连续射击使得弹药计数器耗空的话就十分危险，此时敌军只要稍微攻击我方便会死掉。建议装甲车之类的车辆尽量使用副武器攻击，攻击强度大而且弹药回复速度快。

《灵魂能力 破碎的宿命》中有一个名声获得的条件是全角色第二个模式通关，是不是意味着我要在这个模式里用所有角色把全部任务都一遍？如果这样也太麻烦了。



惠州 谢宁

不用全部打一遍，每个角色只需要随便选一个任务，并达到RANK A以上就可以了。

《天诛3 携带版》中，力丸的必杀技"螺轰"到底是怎么使出啊？我看游戏中的注释写的是"两段攻击后按滑杆后再加□键"，可是试了很多次死活都没有反应，到底是哪里出了问题呢？

重庆 朱玉峰

如果没猜错的话，朱读者估计是在出招的理解上有一定问题。"两段攻击后按滑杆后"，这里的"后"指的是当时力丸面朝方向所对应的后，例如力丸在屏幕中是朝左方发动攻击，那么必杀技的发动就应该是左方的后面，即右。这里的后并非通常情况下理解成的滑杆下，知道这点后就没有太大问题了。

在《MHP2G》里，当角色一靠近炎妃龙体力就在拼命少血，就像是靠近熔岩一样，有什么办法对付吗？

无锡 华煜

身上的火幕是炎王龙和炎妃龙自带的特殊效果，可以通过发动"地形伤害无效"技能来防止这个伤害。另外，在将炎龙的头部破坏后火幕也会自动消失，此时就可以安全地攻击了。

小编寄语



雷伊

■某天早上出门发现防盗门的把手没法扳动了，找来修理师父一看吓了一跳，才知道扳手还只是小问题，防盗门锁上的螺丝已经掉得七七八八，而且里面的一些部件也已经断了，这显然是梁上君子干的好事。小偷实在猖狂，而楼里的保安却大多都是吃干饭的，每个月除了收管理费其他基本都是睁一只眼闭一只眼，所以楼里不少居民家的防盗门都有被小偷撬过的痕迹。找来的修锁师父倒也不是吃素的，换把锁收了350大洋，算了，就当是花钱消灾吧。



紫枫

◆在冰冷的空气里，一袭暖风，使得皮肤渐渐渗出汗水，它开始觉得燥热。

◆走过小区附近的小路，目光浑浊的老人在乞讨，也许他的生活早就没了期盼，没有子女、没有亲人，虽然很多人都说这是一场生硬的骗局。

◆早上等车，看到一个身穿80年代村长服饰的老人端着碗在吃早饭，里面的菜色一片红润，应该是最便宜的萝卜干，他吃得很仔细，也很用心，没有抬头去看任何人，只是很安静地端着自己的饭碗，身旁放着水壶跟行李包。他没有向任何人乞讨，落魄与辛酸却一览无遗。一个女孩子买了包子和馒头递给他，他开口说了声"谢谢"，然后将包子放进行李袋里，估计是准备留做午餐。上车后，我想：应该给他全部都买馒头。

◆终究，我是自私的，只想着自己能暖和点。



米格

★工作三年，发现自己的颈椎已经落下严重病根，不是动不动落枕，就是经常性颈部酸痛。和米格一样经常使用电脑、熬夜工作的朋友们可要注意了，健康可没有亡羊补牢的说法哦。

■最近有幸在朋友那里提前摸到了PSP go，握在手里感觉还真不大习惯，尤其是滑杆部分，操作起来更蹩脚，不过对于没有习惯传统PSP的玩家应该会更容易上手吧。

◆PSP破解遇瓶颈，许多读者朋友都和米格抱怨这段日子真空虚……其实米格最近也是忙里偷闲开始复习一些经典的PS游戏，像是《汪达尔之心》、《吸血鬼猎人D》之类，玩起来也别有一番乐趣哦。



马修

◆NDS的《七日死目》和PSP的《灵魂能力》是最近本人非常喜欢的游戏。前者实在是太考验胆量了，感觉比一代更恐怖，也不知道是我的胆子更小了还是游戏气氛渲染得更精彩了；后者不光打得欢乐，我还用素材造了一堆"SC"版的口袋妖怪，过后抽空把这些传到博客上和大家共享。

◆正在上映的《蜗居》不错，初看以为是一般的都市情感剧，但越看越让我这个同在大城市为高耸入云的房价而发愁的"外来建设者"产生共鸣。

◆写下小编寄语前的晚上梦见自己的左手在给小狗含着玩时咬了，不是什么好梦，我得多注意下了。



胧月

★必须要像泉此方一样抱怨日本的棒球和选举了，不光新番追不到，上NICO看个视频中途还会强制跳出选票画面，真是烦躁啊。

★向一位喜欢《父女七日变》的朋友推荐了《Dandy Daddy》，原以为这种父女搞笑剧是他的料（连父亲的演员都是同一个人），没想到他一看到女主角就失去了兴趣——说白了就是控个新垣结衣。

★对这次的《灵魂能力》PSP版和《深爱》感觉都不错。前者从画面到系统都超出我的预料，后者的倒追设定真是神啊，不过玩起来总有那么点羞耻PLAY的感觉——顺便，第一次看到2D切换成3D时的确很惊悚。



阿鲁

●寝室大门的锁再一次坏掉了，这已经是我到编辑部以来第二次换锁了，而且两次都是因为锁芯被卡住弹不出来坏掉的，这让我怀疑是不是修锁的大叔动了什么手脚。要是两个月内新锁再坏掉，我就……我就换一家修锁公司！

●PS3薄机在香港首发的前一天早上，编辑部的同事就跑过去排队了，目的自然是为了前200名购机官方送出的价值近千的礼品。不过排队途中突然下起大雨导致一群展台妹妹跑到队伍里有伞人群中避雨，据说有人伞下聚集了多达5位展台妹妹，我那个悔啊！



羽纹

★现在有些医生的医术和医德就是垃圾，不但对病情进行了误诊、还给你乱七八糟地开了不少打针输液的药，这一波下来银子花出不少但病情一点没好。最后无奈换家专科医院，结果只用了1/5左右的花费就搞定疾病。哎，都是医生，素质差距咋就这么大？

★某日出行乘地铁，来到自动售票处时看到有俩女青年站在那，但凡有人买票她们就热心指导购票过程，然后等机器找零后她们就向对方索要“帮助费”，不给还不行，死缠着你。这么不要脸的情况还是第一次看到，可是那些地铁站的值勤人员此时跑哪去了呢？



盲先知

〇最近看到一个笔记本电脑的广告，号称该笔记本采用XX国高级芯片，现代工艺制作，性能赶超台式机，运行再复杂的软件都不会死机，自带防毒功能永不中毒，甚至预装了一种软件，让整个电脑不怕摔不怕撞。这样一台无敌的笔记本仅售1999元，你心动了吗？真是无法理解这种明目张胆出来骗人的广告是怎么出现在公众视野里的。

〇某天做了个古怪的梦，内容已经想不起来，不过梦里的BGM倒是记得清清楚楚——郑钧的《路漫漫》。已经很久没听到过郑钧的歌，为何会梦到这个？“因为路漫漫其修远/我们要上下而战斗/路漫漫其修远/只有傻瓜才忧愁”这估计是我现在的心理写照吧……

乌冬

★试了一轮发现《MH3》的武器里片手剑是最没惊喜的，真枉我当初那么期待片手剑的转变。其实片手剑的没落已经不是一天两天的事了，只是到了三代的海战又继续把片手剑往谷底推了一把，片手剑在水中是要距离没距离、要频率没频率，继续沦为冷门武器，怨念……

★最近这一段时间都在玩《MH3》，导致原来有追的动画和日剧都落下了不少，现在《MH3》已经把想打的打了、想做的也做得差不多了，剩下的只是为了某个怨念物的重复劳动，看来是时候放慢脚步，把那些堆积如山的动画和日剧都消“灭掉”了。



LIKY

◆最新一辑的《怪物猎人狩猎志》VOL.6已经上市了，影像内容丰富，猎人玩家多多关注。

◆自从爸妈从老家来了之后，自己的饮食水平明显得到改善，每天晚上回家都有可口的饭菜，早上出门时，老妈给我跟老婆准备的早点、新榨的豆浆还有中午的饭盒都已经放在袋子里……虽然自己一直都很喜欢独立，但有老人在身边照顾生活，的确是一种幸福的感觉。

◆夏天要过完，突然意识到今年还没去过海边游泳，甚至连游泳池都没下过，后来想想，全是被咱家小麦兜害的，所有的空闲时间都要围着他转，哪有时间，看来只有等他大一点再说了。

伊娃

●在挣扎了两年后，这个周末终于鼓起勇气前往医院，将眼角附近的泪痣给激光了。这颗泪痣已经伴随我六年了，而且每年都在增长，躺在手术台上闻着焦味时才后悔，为何不在它初长成时就把它搞定，好免了这刹肉之苦！

●选择了最不恰当的中午12点去医院挂号，结果得知医生要午休到下午两点半才上班。不过还好下午就诊时很快就轮到我了，然而后面排队的还有百人之多，让我忽然想起新闻里某地出现如潮涌的挂号黄牛大军的报道，果然是行行出“状元”啊！



洋葱

★《烈焰强击》游戏版中的几个主要角色终于开始在漫画版里陆续登场了，好激动。但话说回来就现在这连载速度，要等到动画化起码还得一年以上……追连载的日子真痛苦。另外，《狼隐》也要动画化了，真是让人期待。

★周末在家里把《富江》的真人版电影看了，气氛渲染得挺到位，导致我最近晚上没事就望望地板望望窗外。



嘟嘟

◆最近的手机短信比较诡异，先是有人来信告知“地址是某某小区X楼X号，最好让带一把锁”（汗）；后又有人告诉我我之前在某某地看上的那套房子已经谈好，让我抽空去看看；前两天则有人来短信让我把钱打到农行的某某帐号，户名王某，翌日类似短信，不知是否同帐号，户名另一个王某。我就不禁纳闷了，说不小心发错号码了吧，怎么就刚好都发给我了呢，而且还是如此诡异的内容……

坛友 levelup.cn 互动专栏

圆珠笔在我们的日常生活中很常见，国外媒体近日盘点了10种造型最为奇特的圆珠笔，它们有的模拟闪电、有的模拟盆景、有的能当玩具，其功能和造型一定会让大家感到妙趣横生，忍俊不禁。

栏目主持：伊娃

10种造型奇特的圆珠笔

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-859170.aspx

仙人掌笔



它有着粗厚的笔身，笔身上还有突起的仙人掌刺的柔软塑料，防滑耐握，是小朋友和患关节炎人士的好帮手。同时，它还配备了一个陶土花盆，看起来更像是办公桌上一道靓丽的绿色风景。

弹球专利笔



拿到这支笔后，你或许会犹豫现在是玩一局弹球游戏，还是写下一部能获得普利策奖的小说。

航空火箭笔



这只笔既可以写字，也可以通过发射装置，将笔发射到大概36英寸(约91.5厘米)远的地方。简单地将笔插入发射平台，摁下启动控制按钮，看，它就飞了！

口红笔



这是一支专为爱美女士设计的笔。一端写字，一端是口红，在工作中也能随时保持妆容不褪。

摸奖笔



假如你在办公室觉得十分无趣，你可以试试这只摸奖笔。你可以先猜奖，然后推一下顶端的按钮以释放滑行窗口，那么有筹码的窗口就开始自由滚动，你就能知道今天你幸不幸运！

(完整内容请参看论坛原帖)

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区 (http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72)，掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

上辑热点话题回馈之——新版本、新要素

同一个游戏，不同的版本，有时候区别不仅仅在于语言的不同。加入了新人物、新剧情等新要素的《魔王再临增值版》便是这样，而不久前的《异说 最终幻想 国际版》也增加了无需育成角色便可以体验游戏乐趣的模式，甚至可以继承《异说 最终幻想》的记录……下面，我们就来针对一款游戏的新版本加入新要素这个话题，来展开讨论。

作为游戏厂商当然希望将一款游戏的收益最大化，这是可以理解的，不过玩家是否会为这一点新要素掏腰包就不一定了。

YMTS

加入新的剧情、新的要素无疑是为了增加卖点，这也是商家赚钱的一个重要手段，毕竟商家不把一款游戏的剩余价值榨取干净是不会罢休的！

永恒的爱

对于有爱的来说，即使是骗钱作也要收啊。

chenchao45

撇除骗钱不说，这样可以更有效地延长一款好游戏的"寿命"。

无我の境地

无非就是新的人物、新的剧情，换汤不换药，但是有爱还是会入的。

luo8909

加个人或加个迷宫就可以算加入新要素的新版本，就这样往往也伴随着一些原版本要素的删除，除了骗钱的本质还能有什么？本来这种程度的要素添加往往只需要一两个补丁包就能够解决，费用绝对比一款新游戏便宜。顺便也鄙视一下把相差无几的同一类要素如同一款式不同颜色的衣服之类的分开来打包卖的行为。

iloveluyi

有人说没游戏玩，因为他们宁愿玩冷饭不去尝试新游戏。虽然我也喜欢玩那些炒冷饭……

wuyan6284513

只能说是厂商骗钱手段又增加了，真不知道这点可怜的新要素到底有多少玩家会买账呢？厂商的小伎俩在越来越理智的玩家面前逐渐不太管用了，此类不断引诱玩家消费的行为总会有让人有生厌的时候，毕竟再有爱也要值得爱、爱的起。而厂商的这种"新要素、新版本"虽然降低了游戏的成本和销售的风险，但这种缺乏创新和愚弄玩家的行为到底会对厂商的发展有多大益处呢？

Crystal

系统允许玩ISO就玩ISO好了，要是系统运行不了索性不玩，留着钱给别的大作。

darkwave

现在给Sony的5.55折腾死了，我看《异说 最终幻想 国际版》也是不例外吧？破解了再说。

leon159357

希望有新的要素增加，不过最近的5.55弄死了许多人。

狮子奋迅

骗钱为主，补完为辅。

Sazabi_MarkII

基本上都是厂家骗钱。

lulu1

所谓的老游戏扩展版，玩家当然喜欢，偶尔出一两个玩家买买账也无所谓，但如此接二连三地出谁都会受不了，与其如此费神，不如开发一下系列的新作，还是说这些厂商已经觉得自己黔驴技穷了？

1怪物1

重制或翻新只不过是骗钱那森罗万象中的一种小手法罢了，毕竟再是炒冷饭也有人吃。

赤色红骑

为什么厂商乐意炒冷饭？因为玩家愿意吃。

justis136

出新的版本当然要有新的卖点，买不买还是要看玩家对其是否有爱了。

黑heiの泪滴

一句话——新版本+新要素≠新游戏

混沌领

加多点内容还是欢迎的，最讨厌的就是随便多两件衣服、多个BOSS这样的资料篇。

雨翼

买了初版的：有种被骗的感觉；直接买增值版的：得米啦！

旭日波澜

1.榨取剩余价值；2.为系列下一部作品做实验；3.用来过渡。

天之外道

对无爱的人来说，就是给游戏扩充10倍的新要素都没啥吸引力；但是对有爱的人，就是多了点无关痛痒的新剧情，都会明知是个坑还往里跳。

seth4242564

本辑热点话题

偷跑

"偷跑"这两个字的字面意思是偷偷地溜出去，对于玩家来说则是偷偷地溜出来，以前只是游戏偷跑，现在连主机都偷跑，尤其是PSP go，离发售还有很久就有人搞到了真机，开箱图、拆机图等等也都出来了……本辑，我们就来围绕主机以及游戏的偷跑、偷跑带来的影响等来展开讨论。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年9月15日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机王自由谈

本辑我们收录了一篇自述性的作品，已经成为教师的作者由于丰富的游戏阅历被身边的人封为了“掌机王”，文章的内容是作者关于自己掌机经历的回顾——各位读者朋友也不要吝惜你们的文采，把你的故事讲出来，把你的观点说出来，让我们的“掌机王自由谈”栏目来为各位记录下你彼时彼刻的回忆和此时此刻的心情。

沙漠之城里的掌机王

文 飞死超人

1

“超人，兄弟放假想买台PSP3000，不知道购买时有啥注意事项，想向你请教一下。”

“超子，你的PSP能玩PS模拟器吗？哥们最近突然想玩《最终幻想Ⅶ》了，你装个PS模拟器下个《FFⅦ》吧，把你的机器借我重温旧梦一段时间。”



“费老师，你也玩游戏？你的PSP多会儿买的，我爸说给我过生日时送我一台，我等不上了，不如把你的卖给我好了。”

“他就是飞死超人！GBA、NDS和PSP他全都拥有，他可是我们乌海市的掌机王，你想玩转PSP不懂就来问他。”

……

不知道从什么时候开始，不知不觉中我居然变成了这个沙漠中的小城里的“掌机王”。身边的朋友们对我的印象夸张到“这小子上知PSP

下晓NDS，关于掌机知识好像没有他不知道的”。校园里的学生们也相当惊奇他们的科学老师竟然也有PSP，也会玩游戏。这帮坏小子们平时上我的课不好好听讲，倒是课间常跑到我身边听我给他们讲关于掌机的知识。做为一名会玩游戏的老师，我都对自己的职业生涯无语了，总之，我现在的玩家生活变得越来越像一部恶搞型的少年漫画一样无厘头。

回想起五年前，自己刚从火星飞到地球，根本不了解掌机的世界，对掌机的认识还停留在上世纪九十年代中期的俄罗斯方块机时代，想不到五年后就稀里糊涂的黄袍加身，被周围一拥而上的朋友们封为“掌机王”了。虽然觉得不可思议，但一想到天不可一日无日，国不可一日无君，山中无老虎我这只猴子就来当大（掌机）王吧。



关于掌机的遥远回忆要追溯到小学二年级时，那个时候正是“小霸王其乐无穷”的全民娱乐年代，也是电子游戏与中国玩家的一段蜜月期。当玩家们纷纷惊叹小霸王游戏机带来的神奇时，一种更小巧的游戏机出现在了大家的视野中，这就是我们后来熟知的俄罗斯方块机。表弟小宝小时候幸运地得到了一台灰色方块机，虽然这台掌机只能玩简陋的《俄罗斯方块机》，但口袋里没有半毛钱无法去游戏厅享受小霸王这样的“高清游戏”的我们还是玩得不亦乐乎。可是很快，我们就厌倦了这种掌机，因为单调的游戏方式和简陋到极点的画面无法延伸两个孩子无限的想象力，所以没过多久它就被我们打入冷宫，消失在记忆的长廊里。

后来市面上又不断推出了这种俄罗斯方块机的改良型，身边的一些朋友购入了这种新型掌机，借来试玩了一下，发现游戏种类增加了一些赛车类与拳击类。可惜游戏种类不管增加多少，游戏画面始终是靠各种方块来表现的，这种换汤不换药的改良让我对掌机彻底失去了兴趣与信心，要知道那个时候比FC机能更强大的MD已经在游戏厅里掀起新的风暴了，相比之下掌机的“不思进取”立马相形见绌。掌机始终没什么潜力，它是一种不会有太大发展的游戏机——年幼的我曾无知地这么想。于是我渐渐地淡忘了在我童年时昙花一现的掌机，将全部的热情投入到游戏厅里的TV GAME中。这一淡忘就是九年，其间GB与我的游戏世界平行而过，连一个擦边球都没有打着。

时光一晃过去了九年，这九年的光阴里我和伙伴们都长大了，成为了了高中生。虽然这九年里我们被考试折磨得几乎精疲力竭，但是对游戏的热情依然不死鸟一样浴火重生。这个时候，一本名不见经传的新的电玩杂志悄然出现在了城里一家以贩卖海量考试书籍而著称的考试书店的货架上，那本电玩杂志改变了我们的命运，它就是日后大名鼎鼎的《游戏机实用技术》。我的好朋友“噬魂人”发现每期的互动信箱都会举办一次抽奖，而奖品就是当年大红大紫的任天堂的掌机GBA。噬魂人对那台小巧的GBA心动不已，告诉我他想给杂志写信，兴许真的能中一台。我对他的想法不屑一顾——太没有追求了，有必要对一台超级俄罗斯方块机倾情吗?



由于学业的的日益繁重，噬魂人一直没能顾上提笔给《UCG》写信，他想中一台GBA的梦想也胎死腹中不了了之了。可是接下来的日子里，我在一期《UCG》上意外的看到了《超级马里奥A4》的攻略，这让我惊喜不已，“《马里奥》系列”可是我小时候一见钟情的游戏，我本以为这是一款在家用机上发售的复刻游戏，可当我看到书中明确标出这是一款对应GBA的游戏时吓了一跳。怎么回事?这样精美的游戏怎么可能出现在该死的方块机上?是不是小编们弄错了发售平台?

很快另一个不速之客令人欣喜的闯入我的世界中，那就是同桌“吕布”借来的《掌机王》第二辑，书中详尽的刊登了华丽的《黄金太阳》的完美剧情小说，以及《瓦里

奥寻宝记》的攻略。这两款GBA早期的佳作彻底改变了我头脑中俄罗斯方块机时代遗留下来的对掌机的偏见。我终于理解了噬魂人为什么会对那一台小小的GBA如此着迷，并且继承了他当年的未竟之志，为了得到一台属于自己的掌机，我从那一年开始不遗余力地为《UCG》与《掌机王SP》写评刊寄回函表，希望幸运女神有一天能对我芳心暗许，让我也中一台GBA。

在我提笔写信的这漫长的六年里，掌机的世界早已经历了改朝换代，GBA王朝湮没在历史的尘埃中，NDS和PSP掀开了楚汉之争的序幕。这期间自己也在游戏书刊上不断中了一些小奖品，都是些有趣实用的游戏周边，可始终与心仪的掌机无缘，不免有些遗憾。看来做为一个无机一族的玩家，想改变无机的命运仅靠参与抽奖活动是行不通的，还是通过自己的努力攒钱购买吧。

幸运的是大一那年春节，家的的长辈们为了庆祝我成为了一名死大学生，给了我一笔丰厚的励志金。于是凭借这小笔银子，在下搭上了GBA时代的末班车，成功购入一台黑色的小神游SP。得到了心仪已久的GBA SP令我欣喜若狂，我根本没意识到自己日后成为“掌机王”的千里之行将从这一刻始于足下。

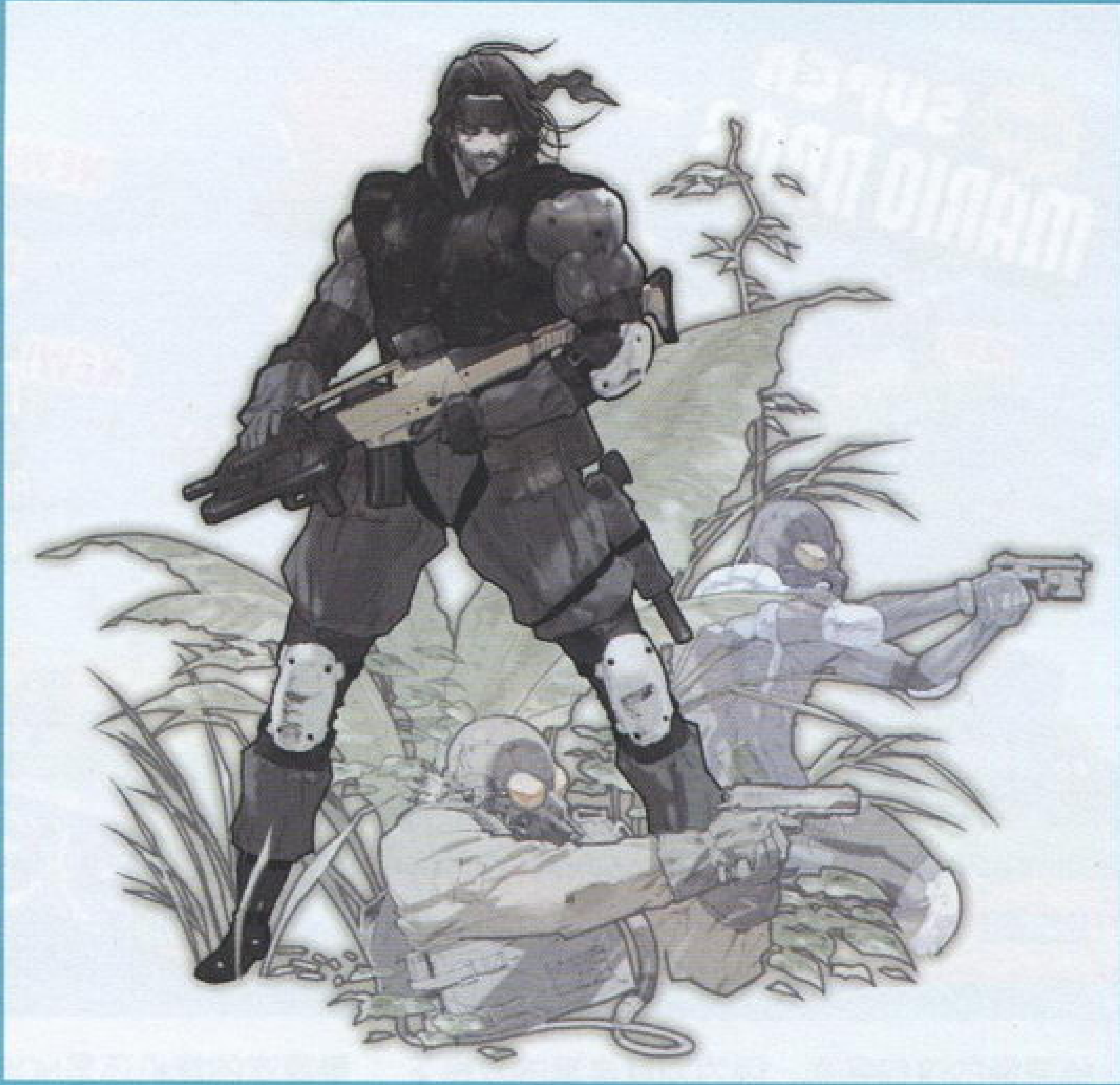


GBA王朝末期，NDS和PSP两大超级掌机以迅雷不及掩耳之势侵入地球，大城市的青少年玩家们纷纷第一时间鸟枪换炮购入新装备走进新时代，但囊中羞涩的笔者没有充足的银子将手中的GBA SP升级为NDS或PSP，只能脚踏实地的捧着GBA SP为自己的掌机人生拓荒。街上的女人再怎么漂亮，也不如家里为你洗衣做饭生孩子热炕头的自己老婆实惠，深知这个道理的笔者不管外面的世界里NDS党与PSP党的府院之争如何激烈，自己心无旁骛地默默走完了自己的GBA时代。《最终幻想战略版》、《塞尔达传说》、《超级马里奥A2》这些精品游戏陪我度过了大一夏天无数个寂寞难耐的夜晚，让我静静底体验了掌机游戏的小小乐趣。由于一直没钱购买烧录卡，西安电玩店换卡需要一小笔手续费，所以几乎每款GBA游戏都是百分之二百的用心品尝耐心玩过的，玩GBA游戏的时候反而获得了更多的乐趣，这可是以后获得NDS与PSP免费资源时所无法比拟的。

一直觉得PSP这款贵族掌机离自己的生



活很遥远，所以拥有GBA的我从没妄想自己也可以得到一台PSP，从来不大关注PSP的动态。可命运却让我和人生的第一台PSP不期而遇了。大二新学期伊始，提着笨重行李拖着沉重步伐，风尘仆仆的笔者回到宿舍时，惊奇地发现我的召唤兽“小流氓”正坐在床上手捧着传说中的PSP专注地玩着MD模拟游戏《幽游白书》。我顿时来了精神忘了疲劳，快步拥到他身边想证明我的眼睛没有欺骗自己——小流氓手捧着的掌机的的确确是PSP，而不是山寨机！



后来得知这台PSP不是小流氓的，而是我们的一个云南校友“狗狗”在暑假花两千多大洋买回来的，狗狗很慷慨地将PSP长期借给我们宿舍，雍容典雅的PSP一时间成了我们宿舍的宠儿。可惜真正拿来玩游戏的人只有我和小流氓两人，其他兄弟们不约而同地看中了PSP强大的影音播放功能，毫不犹豫地将其变成了18禁电影播放器——这一点令我十分郁闷，不知道久多良木健知道了自己的“小女儿”落入一帮色狼手中之手是何感想？

狗狗虽然花高价娶回了PSP这样的新娘，但他整个大学期间却一直沉溺于《魔兽世界》，似乎早已忘了家中还有佳人苦苦等候他归来。看着那台怨妇般的PSP落入一帮伪非玩家手中每天播放少儿不宜的电影惨遭蹂躏，我十分痛心。没办法，谁让我不是她的主人，无法阻止这一切发生——她真正的主人早已沉迷于网游乐不思蜀了。每晚的最后时刻当她最后传到我手中时，我都会默默地掏出眼镜布认认真真将她身上的每一处浑浊的汗渍和肮脏的手印擦得干干净净，我不知道自己对她的这种程度拯救有没有意义，因为明天晚上她又会落入群狼手中。夜深人静的时候，想起狗狗此刻可能还在鏖战《魔兽世界》，我不由得哀叹这台嫁错郎的PSP将命不久矣。

或许是我对那台红颜薄命的PSP的错爱感动了上苍吧，一个偶然的机遇成就了我和她的缘分。那年夏天狗狗的女友来欧亚学院探望他，沉迷于网游财务接近赤字的狗狗苦于无钱安置女友的临时生活，决定将早已没有感情的PSP低价转让。幸运的我在第一时间从狗狗口中得知这条宝贵的消息后，及时凑够500元将这台PSP低价买回来，从此改变了她的命运，也改变了我的命运。得到了这台PSP后，距离我登上掌机王的王座只剩下一步之遥。日后，我们像克里斯与吉尔那样的搭档似的形影不离的走南闯北，多次出没于西安与北京的天下聚会的人潮人海中。作为拯救了她的报偿，这台命运多舛的PSP带给了我许多次世代盛宴，《潜龙谍影》、《怪物猎人》、《异说最终幻想》这些大作见证了我俩患难中的友情。即使多年以后工作了又购入了PSP-3000，我也没有抛弃这位老伙计。

“人苦不知足，得陇望蜀。”当我与PSP的蜜月期过后，我突然想起了一代奸



雄曹操的这句名言，因为羽翼丰满的我将下一只猎物牢牢锁定在了NDSL上。我发现只拥有PSP这半壁江山还不足以成就我“掌机王”的宏图霸业，若想一统江山必须迈出征服NDS的那一步。购买NDSL的过程令我感到意外的顺利，没有购买GBA时的艰辛和漫长等待，也没有收购PSP时那样的伤感的往事。大三那年的春节，我得到了人生中回光返照的压岁钱，即将告别学校迈入社会的门槛，还厚着脸皮从长辈手里接收压岁钱挺让我这大老爷们难为情，但我还是像个孩子般幸福地用这笔最后的压岁钱和平日里省吃俭用的生活费购入了一台粉色的NDSL。那一刻我还没意识到不知不觉中自己已经变成了沙漠之城乌海市的“掌机王”了。

任氏的游戏对我有着致命的吸引力，我最喜欢的掌机还是NDSL，还有他统帅的游戏大军。NDSL融入我的生活后，我如饥似渴地玩通了无数大作，《最终幻想Ⅲ》、《新超级马里奥兄弟》、《机战W》、《应援团2》……玩到最后我都觉得自己青春无悔了。

时间回到今天，我忽然发现随着上班后工作量的逐年增加，我的游戏时间越来越少了。即使挤出时间来玩游戏也像加班赶进度似的，将手头能玩到的大作如流水作业般一刻不停地通关，得到的乐趣反而不如大一玩GBA游戏那时纯粹了。拥有了所有的次世代掌机，却没有足够的时间去享受，实在是游戏人生的一大讽刺啊！难怪人们常说，上帝会从你身边拿走最好的东西，以提醒你：“你得到的太多了。”

后记

现今的我的确无法拥有太多的时间去享受游戏的乐趣了，但我还有未完成且必须去完成的使命。我所生活的这个沙漠小城乌海掌机游戏文化相当贫瘠，多年以前当地关闭了所有的游戏厅后，大量的核心TV GAME玩家没有转型为掌机玩家，而是涌入网吧变为网游玩家。这个城市里的很多青少年至今完全不知道什么是NDS和PSP，他们对掌机的认识或许像我当年一样停留在方块机时代。我所要做的就是给他们一把开启掌机世界大门的钥匙，告诉他们我们生活的这个游戏世界不仅仅有网络游戏，还有一种更好的掌机游戏。等孩子们成长起来，我希望我的家乡乌海在不远的将来真的会变成一个掌机王国，那时候我将成为一个名副其实的“掌机之王”！

玩家点评

NDS 星球大战 克隆人战争 绝地联盟

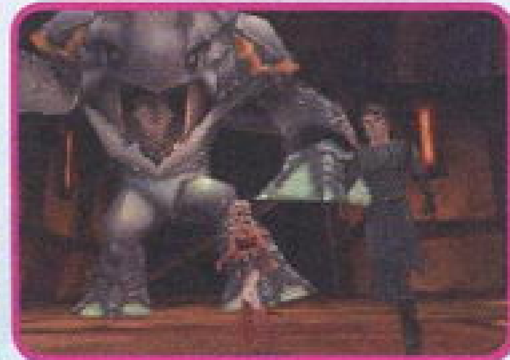
◆厂商：LucasArts◆类型：ACT

评论人：天行者

评分 7

“《星球大战》系列”游戏的素质一直中上，无论是方头方脑的《乐高星球大战》，还是讲述电影外故事的《原力释放》、《致命联盟》，都有很不错的表现。大概是跨平台的缘故，各版本中，表现最差的往往是NDS版，毕竟当前流行的五大主机中NDS机能最低。不过这款完全针对NDS开发的《星战》游戏，却让NDS版《星战》有了新的高度。





游戏整体上以解谜为主，全程的触控操作让解谜别有一番乐趣，而相比之下，战斗就不如传统的按键式来得激烈。BOSS战由于采用了QTE式的点划操作，没有了视角等的限制，因此很多BOSS战都异常有魄力，并且具有QTE特有的机会稍忽即纵的紧张感。

说到《星战》就不能不说到“视野”，电影原作中，浩瀚的宇宙星空，一望无际的沙漠、庞大的建筑……无一不给人带来视觉上的冲击，而这种视觉上的冲击在本作得以完全再现，宏大的场景中多数都是实实在在的存在而非贴图；相比场景的宏大，游戏中人物的建模就糙多了，基本上是一脸的马赛克，但是配音却还是给人以原汁原味的感觉，尤其是在每关开始交代任务时，CG建模的人物相对精致不少，配上熟悉的语音，真的会有电影的感觉呢。另一个还原原作气氛的无疑就是音乐了，解谜的时候纾缓静谧，一旦出现敌人音乐节奏立刻加快，玩家也在曲风的突变中进入战斗状态。而对于FANS来说，来自于绝地长老会的那些著名的绝地武士，也很让人兴奋，剑术、力量、速度、技巧……每个绝地武士的特长都在游戏中得以体现。

用全触摸操作来完成一整款《星战》动作游戏，听起来不可思议，但是LucasArts不仅做到了，而且还做得相当出色。

PSP 灵魂能力 破碎的宿命

◆厂商：NBGI◆类型：FTG

评论人：HK・H

评分 9

想在PSP上玩《灵魂能力》（以下简称《SC》）还是几年前的事，那时刚出《SC3》，PSP上也推出了《铁拳5DR》，但是不知道是PSP机能限制还是其他什么原因，这个愿望一直没能实现，以至于当本作公布时，我都难以相信、或者说即使相信了我也不抱太大的希望。

结果玩上时才发现我错了，因为游戏的画面表现非常棒，以前最担心的远景和视野，在PSP版中完全再现。至于角色，也比想象中要细致得多，除了动态画面本身可以让人忽略掉锯齿要素，PSP本身的优秀表现和相对较小的屏幕也让本作的画面表现让人叹为观止，可以说，画面上本作完全发挥了PSP的机能。

《SC》的音乐自不必说，值得一提的是奎托斯的主场神之斗技场的BGM，虽然整首曲子都来自于《战神2》，但是放在本作中，却丝毫不觉得突兀，难道是NBGI对音乐进行了一定的“SC化”处理？既有本作风格，又不失原作特色，这大概是“《SC》系列”加入其他游戏人物的一贯标准，而就笔者使用奎托斯的感觉，奎托斯那种狂放激烈的战斗风格在本作中仍体现得淋漓尽致，甚至还有“《战神》系列”从前没出现过招式。相比奎托斯，另一位新角色丹皮尔大叔简直就是搞笑型角色了，无论是模样还是招式动作，都够猥琐，甚至踢人一脚自己还会捂着脚倒下、然后倒地上继续死缠烂打……以前看人物介绍时，猜出这个人会是个猥琐男，但没想到会是这样。

当然游戏也有不足，首先是没有故事模式，这让单机玩时总缺了些什么；而诸如练习模式没有技能演示、无法在模式内切换场景等也是本作的不足之处，但整体上说，本作仍是掌机上迄今为止最优秀的3D FTG，没有之一。



火热秘技

本来在PSP版《灵魂能力》出来之前还没怎么关注，出了之后才发现游戏做得相当好。画面给人的第一感觉就是惊艳二字，人物的细节栩栩如生，锯齿也比其他游戏少很多，如此高细节的画质却基本没有掉帧现象。游戏的平衡性得到了调整，目前发现几个在4代里比较无耻的技能被削弱，而一些原本鸡肋的技能则被增强了。可惜手头这台PSP按键毛病不断，没法好好体会游戏，有空还得把它拆开收拾收拾……

栏目主持：盲先知



灵魂能力 破碎的宿命

日版

ソウルキャリバー Broken Destiny

秘技

解锁要素

游戏中的很多服装需要在Trial、Gauntlet以及Quick Match模式中随进度解锁。其中每位角色的最后一件武器需要使用相应角色打通Trial模式，而西格菲的最终武器“Broken Destiny”则需要玩家完成整个Gauntlet模式才会出现。



名声	获得方法
First Gate	完成Gauntlet模式中的第一个任务
Daybreak	完成Gauntlet模式中第3章的所有任务
Nightmare	完成Gauntlet模式中第15章的所有任务
Light	完成Gauntlet模式中第30章的所有任务
End of Tests	看过Gauntlet模式中第34章的“完结编”

名声指南

在游戏主菜单中的Records选项中可以看到玩家已获得的名声，一共50个。这里为大家列出所有名声的获得方法，名声名称以英文为准。表中的“流派”是指角色的招数，比如玩家自创了一个以西格菲招数为基础的角色，那这名角色的流派就是西格菲。

名声	获得方法
Tset Pursuer	在Gauntlet模式任意关中获得最高评价
Lurking Demon	在Gauntlet模式里尝试过100个任务
Aloof Marionette	在Gauntlet模式里用所有流派完成过任务
Raging Dash	以1600000以上的分数完成Trial of Attack
Fearful Hero	以2400000以上的分数完成Trial of Defense
King of Void	在Endless Trial中击败20名对手
Greedy Fool	在Trial模式中达到×1000%的奖励
Brave Warrior	在Quick Match中获得100场胜利
King of the Arena	在Quick Match中连胜20场
Howling General	在Quick Match中获得100个称号
Small Victroy	在Versus模式中获得1场胜利
Glorious Victroy	在Versus模式中获得10场胜利
Waking Art	在Creation中创造一名原创角色
Passionate Artist	在创造角色保存时，给角色拍5张照片
Flower Among Weeds	在制作照片时，曾用过所有的相框

名声	获得方法
Painted Illusion	照一张使用了相框与背景装饰的照片
Cloud Craftsman	在Creation的所有空位中都创建角色
Innocent Artist	创建一位不穿着任何装备的角色
Rebel Beacon	作出1次确定反击
Rebel Disciple	作出30次确定反击
Boudnless Spirit	在一场对战中防御10次
Fierce Blade	在一场对战中打出5次侧移Counter和／或后退Counter
Black Sword Valor	共计打出30次侧移Counter和／或后退Counter
Hidden Fiercenese	使用1次投技
Elation of Chance	使用1次拆投
Heaven's Favor	使用25次拆投
Loser's Lament	以出场获胜1次
Messenger to Hell	以出场获胜40次
Cliffside Hero	在一场对战中的3局中都以出场获胜

名声	获得方法
Iron Soldier	累计将对手打上墙5次
Strong Savage	累计将对手打上墙50次
Skillful Warrior	从昏迷中恢复10次
Demon Victor	使用5次CF（必杀一击）
Expert Dancer	使出一次7连以上的连技
Chosen Child	使用一次弹返
Commander of Life	与所有流派对战胜利
Unending Strife	击败765个对手（765为Namco的谐音）
Bouncing Belle	击败100个女性对手
Stirring Youth	击败100个男性对手
Traveling Fighter	移动距离累计达到1公里
Wandering King	移动距离累计达到10公里
Peak of Idiocy	遇到一次Double K.O.
Wandering Tracks	玩过除Records和Options外的所有模式
Raniant Skyscraper	收集所有流派的所有武器
Broken Destiny	收集除了此名声外的所有名声

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 超级机器人学园 金手指

スパロボ学园

GameID：C2YJ e52f310a

金币999个
121947AC 000003E7

银币999个
121947AA 000003E7

按R键无视障碍移动
521D7CA0 EBFFFF80
021D7CA8 1A000005
D0000000 00000000
521D7CA0 EBFFFF80
94000130 FEFF0000
021D7CA8 E1A00000
D2000000 00000000

按SELECT全卡牌9张
94000130 FFFB0000
D5000000 09090909
C0000000 0000008F
D6000000 02194548
D2000000 00000000

按SELECT全零件99个
94000130 FFFB0000
02194788 63636363
0219478C 63636363
02194790 63636363
02194794 63636363
02194798 63636363
0219479C 63636363
021947A0 63636363
021947A4 63636363
221947A8 00000063
D2000000 00000000

小队消费0
5201DEC4 EBFFF9D0
0201DEC4 E3A00000
D0000000 00000000

无限选择武器
521E60F4 E59D0004
021E60F4 E3A00006
D0000000 00000000

NDS 日版 深爱 金手指

ラブプラス

GameID：CXTJ c347b357

各项能力值最高
6205B17C 00000000
B205B17C 00000000
100001CE 0000FFFF
100001D0 0000FFFF
200001E7 00000080
100001E8 00008080
200001EA 00000080
D2000000 00000000

梦境全开
12302976 0000FFFF
02302978 FFFFFFFF

回想全开
D5000000 000000FF
C0000000 00000014
D8000000 02302808
D2000000 00000000

图片全开
D5000000 000000FF
C0000000 00000022
D8000000 02302764
D2000000 00000000

特殊模式全开
22302788 000000FF

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

9月中旬真是高潮不断，先是《口袋妖怪 心金·灵银》发售，而稍后的17日也是一场多方势力的大混战。《沙加2 秘宝传说 命运女神》、《偶像大师 华贵星辰》、《伊苏7》、《428 被封锁的涩谷》、《游戏王5D's 双重战力》……这些来头不小的游戏都集中于一天发售，战况的激烈可想而知。而作为玩家，能够在这么短的时间内接触这么丰富的热门游戏，实在是有种玩不过来的感觉。先玩哪个，你做好决定了吗？

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年9月					
15日	漫画英雄 终极联盟2	Marvel：Ultimate Alliance 2	Activision	A・RPG	29.99美元
15日	创意涂鸦	Scribblenauts	Warner Bros.	ACT	29.99美元
17日	偶像大师 华贵星辰	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	AVG	6279日元
17日	狼与香辛料 渡海之风	狼と香辛料 海を渡る风	Askii Media Works	SLG	5550日元
17日	沙加2 秘宝传说 命运女神	サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY	Square Enix	RPG	5980日元
17日	金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海	金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海	Creative Core	AVG	5040日元
2009年10月					
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者 烈火	イナズマイレブン2 胁威の侵略者 ファイア	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人2 威胁的侵略者 暴雪	イナズマイレブン2 胁威の侵略者 ブリザード	Level-5	RPG	4980日元
6日	星球大战 克隆人战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes	Lucas Arts	A・AVG	29.99美元
8日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界的巨兽	NBGI	RPG	6279日元
8日	真・女神转生 奇幻之旅	真・女神转生 STRANGE JOURNEY	Atlus	RPG	6279日元
8日	钢铁大师	アイアンマスター	Genter Prise	SLG	5040日元
8日	多湖辉的头脑体操 第3集 不可思议之国的解谜童话	多湖辉の头の体操 第3集 不思议の国の谜解きおとぎ话	Level-5	ETC	3200日元
8日	多湖辉的头脑体操 第4集 时光机解谜大冒险	多湖辉の头の体操 第4集 タイムマシンの谜解き大冒险	Level-5	ETC	3200日元
13日	女子专案组 激情周旋	Women's Murder Club：Games of Passion	THQ	AVG	29.99美元
15日	古文汉文DS	古文汉文DS	IE Institute	ETC	售价未定
15日	好想告诉你 情感培育	君に届け 育てる想い	NBGI	AVG	5229日元
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	A・RPG	4980日元
22日	元素猎人	エレメントハンター	NBGI	A・RPG	5229日元
23日	铁臂阿童木	Astro Boy：The Video Game	D3 Publisher	ACT	售价未定
27日	迪士尼仙子 小叮当与消失的宝藏	Disney Fairies：Tinker Bell and the Lost Treasure	Disney	AVG	29.99美元
29日	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
29日	光之四战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外传	Square Enix	RPG	5980日元
2009年11月					
5日	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6279日元
19日	巫术 生命之楔	ウィザードリィ 生命の楔	Genter Prise	RPG	5229日元
19日	哆啦A梦棒球DS2 热斗极限运动场	ドラベースDS2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	SPG	5229日元
26日	强袭魔女 苍空的电击战 新队长 奋斗吧！	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战 新队长 奋斗する！	Russell	AVG	5229日元
26日	雷顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	5040日元
未定	人生游戏DS（暂名）	人生ゲームDS（暂名）	Takara Tomy	TAB	售价未定
2009年秋					
未定	在黑暗尽头等待你	暗やみの果てで君を待つ	D3 Publisher	AVG	5460日元
未定	爱情信号	SIGNAL	D3 Publisher	AVG	5460日元
2009年冬					
未定	冬日恋歌DS	冬のソナタDS	D3 Publisher	AVG	5229日元
未定	怪兽敢死队	怪兽バスターズ	NBGI	ACT	售价未定
未定	茶犬的房间DS4	茶犬の部屋DS4（暂名）	MTO	SLG	售价未定
未定	极限脱出 9小时9个人9道门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	AVG	售价未定
未定	光辉圣约3 瞳	ルミナスアーク3アイズ	MMV	S・RPG	售价未定
发售日未定					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理搜查官	Tecmo	AVG	售价未定
未定	塞尔达传说 大地的汽笛	ゼルダの传说 大地の汽笛	Nintendo	A・RPG	售价未定
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定



口袋妖怪 心金·灵银



9.12 ■Nintendo ■RPG ■4800日元



大家看到本辑《掌机王SP》时应该都已玩上《心金·灵银》了吧？不出意外的话，这款作品应该是NDS上最后的《口袋妖怪》正统作品了，大幅改进的操作、新增的全新要素、跨版本精灵的登场……各方面都让本作看起来诚意十足。这款被官方透漏已经低调开发三年的作品，相信无论是没玩过《金·银》的朋友还是打算重温经典的老玩家，都会乐在其中。



偶像大师 华贵星辰

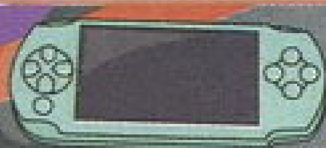


9.17 ■NBGI ■AVG ■6279日元



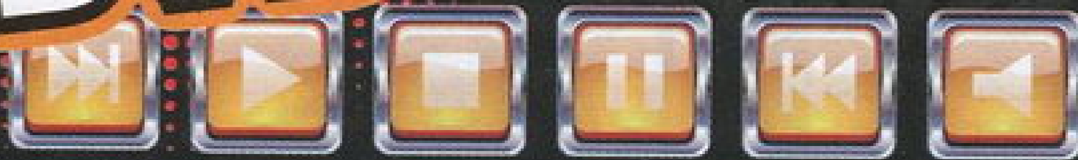
尽管更换了游戏类型，系列的核心要素依旧健在。玩家这次要扮演偶像本人，以第一视角体验演艺之路的苦乐。采用大容量的卡带保证了所有主角全程语音，不仅立体展现出角色个性，也让舞台表演能得以再现。试演会的编辑功能被大幅强化，更容易制作出个性鲜明的PV。另外本作出现了系列中的第一个男性偶像，并且还是以伪娘身分登场，想必能满足不少口味独特的玩家。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年9月					
15日	星球大战前线 精英中队	Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	ACT	39.99美元
17日	雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难	雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难	日本一Software	AVG	5229日元
17日	伊苏7	イースセブン	Falcom	A·RPG	6090日元
17日	太阁立志传Ⅴ	太阁立志传Ⅴ	Koei	SLG	5040日元
17日	家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	FTG	5229日元
17日	侦探 神宫寺三郎 灰与钻石	探偵 神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	AVG	5040日元
17日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涉谷で	Spike	AVG	5040日元
17日	实况力量职业棒球 携带版4	实况パワフルプロ野球ポータブル4	Konami	SLG	5250日元
17日	游戏王5D's 双重战力4	游戏王ファイブディーズ タッグフォース4	Konami	TAB	5250日元
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA Games	RAC	29.99欧元
24日	战极姬 乱世少女	战极姬 战乱に舞う乙女达	System Soft Alpha	SLG	6090日元
2009年10月					
1日	大众畅快	みんなのスッキリ	SCEJ	ETC	2980日元
1日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 携带版+	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち PORTABLE+	Gust	RPG	5040日元
1日	记忆之影	シャドウ オブ メモリーズ	Konami	AVG	4200日元
1日	超时空要塞 终极开拓者	マクロスアルティメットフロンティア	NBGI	ACT	5229日元
1日	GT赛车PSP	グランツーリスモ	SCEJ	RAC	5480日元
8日	武装机甲	铁のラインバレル	Hudson	S·RPG	6090日元
15日	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	ACT	5040日元
15日	钢之炼金术师 信赖的人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	FTG	5229日元
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱Op.A	アンティフォナの圣歌姬 天使の乐谱Op.A	日本一Software	RPG	6090日元
22日	真·三国无双5 Special	真·三国无双5 Special	Koei	ACT	5544日元
29日	冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地	エルミナージュⅡ～双生の女神と运命の大地～	Star Fish	RPG	6090日元
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长 ポータブル	Spike	A·AVG	3990日元
2009年11月					
1日	异说 最终幻想 国际版	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング	Square Enix	FTG	5040日元
1日	Persona3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	RPG	5980日元
12日	露娜 银色之星的和声	ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～	Gungho Works	RPG	5040日元
12日	J联盟 创造职业球会6 J之荣耀	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6	Pride of J SEGA	SLG	6090日元
12日	神誉之力	エクシズ·フォルス	Atlus	RPG	5229日元
12日	战斗妖精 辉石霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	ACT	5229日元
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	TAB	6090日元
未定	双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产	いつかこの手が秽れる时に －SPECTRAL FORCE LEGACY－	Idea Factory	SLG	6090日元
未定	装甲核心 寂静前线 携带版	アーマード·コア サイレントライン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
2009年秋					
未定	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	售价未定
2009年冬					
未定	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视





游戏展望台

10款热门新作最新官方影像





- 口袋妖怪 心金·灵银
- 王国之心 梦中诞生
- Persona3 携带版
- 梦幻之星2 携带版
- 雷电十一人2 威胁的侵略者
- 魔法工厂3
- J联盟 创造职业球会6
- 轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A
- 爆丸战士
- 战舰炮手2 携带版

最新发售游戏影像直击

新作特搜队





- 超级机器人学园
- 灵能能力 破碎的宿命
- 天诛3 携带版
- 少年魔法师
- 七日死游戏 目
- 深爱

随盘附送—实用资源倾情附送



全部书中所介绍的实用软件，美图秀、游戏一品轩等精彩栏目电子版以及精选PSP主题、《幻想水浒传 十二宫》&《灵魂能力4》OST送给你。

电影前线

- 盗梦空间
- 手足兄弟情
- 阿凡达

感触iPhone的神奇魅力

iPhone全接触

- 摔角橄榄球
- 现代战争 沙尘暴
- 地道战
- 泼墨大爆破
- 侍 武士道



《口袋光环DVD》VOL.119 有奖问答题目

在《天诛3 携带版》的视频演示中，主角当时习得的必杀技是下面哪个？

A：蜘蛛居　　B：百鬼眼　　C：紫电

本辑活动奖品



PEGA双核动力站 3名

《口袋妖怪》游戏、动画、漫画专门志
《口袋妖怪》爱好者最自信的朋友
224页全彩32开口袋本

劲作攻略
口袋妖怪 心金·灵银
NDS平台最后一作《口袋妖怪》来临！最明了的系统，最详尽的攻略，最彻底的研究……

口袋漫画
Pokemew
PBO大赛冠军花落谁家？宇宙神秘精灵登场……

口袋小说
画意
被暴走的雪拉比传送到了现实中的异世界的捕猎者与救援者

研究所
口袋妖怪详尽分析——一线火力
战车暴龙、战槌龙、超力张手……本辑我们来分析这些暴力派中的暴力派！

口袋妖怪 心金·灵银
详尽攻略

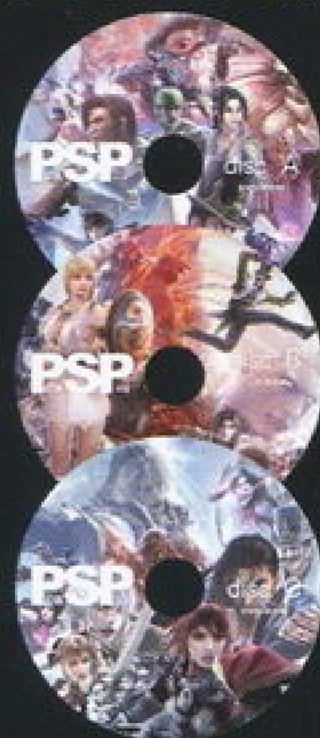


《口袋玩家VOL.23》
DVD精彩收录
《口袋妖怪 心金·灵银》精彩试玩、中文字幕《宠物小精灵DP》最新篇及补完篇、口袋金曲……

精美赠品
飞翔的基拉帝纳素颜笔袋

9月27日 全国上市

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！





新作e展
梦幻之星 携带版2
王国之心 梦中诞生
Persona3 携带版
小小大星球

攻略e族
灵魂能力 破碎的宿命
天诛3 携带版

经典放送
指尖的战场——PS经典战棋游戏放送

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

9月16日 全国上市

新学期PSP抽奖活动继续，大奖等你拿！
本活动有PEGA、中天电子联合赞助

《掌机王SP》第117辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。
读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 NDS烧录卡 6名

阳江市	陈仲昌
苏州市	顾　臣
沈阳市	姜俊良
上海市	梁宇星
贵阳市	王炎鹏
唐山市	闫　冬

二等奖 NDS烧录卡 电池、耳麦、电源 6名

深圳市	敖　欢
天津市	陈　晨
武汉市	冀　翼
天长市	钱小冠
楚雄洲	鄢李振涵
无锡市	祝潇雨

三等奖 掌机周边 6名

舟山市	胡家巍
唐山市	蒋　铮
合肥市	潘　卫
天津市	唐　鸣
北京市	尹为群
江门市	赵荣杰

《掌机王SP》第117辑 DVD问答—中奖名单

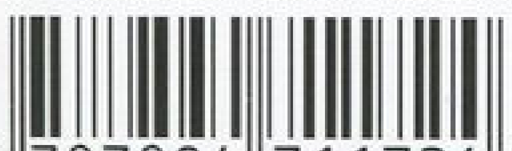
答案：A

泉州市	肖　峰
湖州市	谭德祥
南宁市	陈紫瑆

PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89471-172-4



ISBN 978-7-89471-172-4
掌机王光盘定价：9.8元